22 TESZT – 30 BEMUTATÓ – 7 VIDEOTESZT – PROFI VÍRUSIRTÓ – GAMER KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓ

PC GURU

116 OLDALON!

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2012. 08.

TELJES JÁTÉK
VESSEL
4000 FT ÉRTÉKBEN

E3 MELLÉKLET

36 OLDALON! ÖSSZESZEDTÜK AZ E3 LEGIZGALMASABB CÍMEIT, 30 JÁTÉKBEMUTATÓ EGY KUPACBAN!

WINDOWS 8

A DVD-MELLÉKLETEN TELEPÍTSD A DVD-RŐL, ÉS ISMERD MEG AZ ALAPOKAT A BEMUTATÓNKBÓL!

LEGO BATMAN 2

DC SUPER HEROES

GIGANTIKUS TESZT! MEGÉRKEZETT AZ EGYIK LEGJOBB LEGO JÁTÉK, AMIRŐL MOST MINDENT MEGTUDHATSZ A HAT OLDALAS TESZTÜNKBŐL. BÓNUSZKÉNT PEDIG ÖSSZESZEDTÜK A LEGÉRDEKESEBB TÉNYEKET A PROGRAMMAL KAPCSOLATBAN!

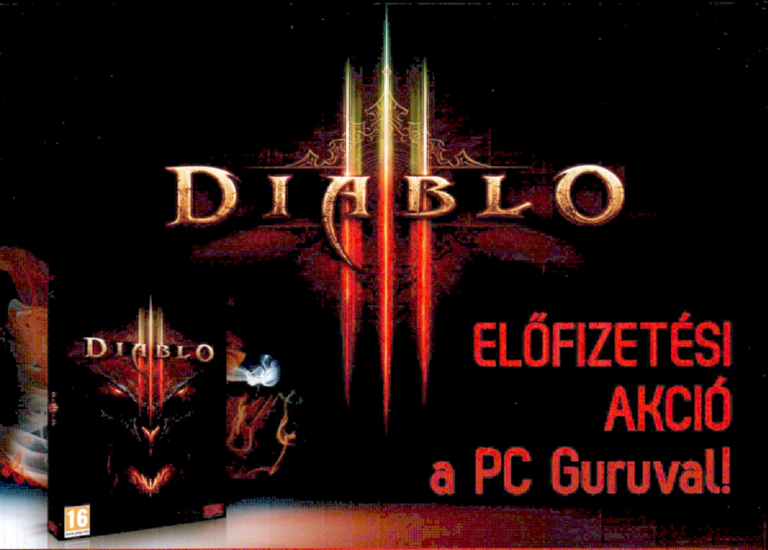
SPEC OPS: THE LINE

TESZT MEGDÖBBENTŐEN HANGULATOS TPS, AMIBEN A HÁBORÚ MOCSKA VÉGLEG A FELSZÍNRE KERÜL

BF3: CLOSE QUARTERS

TESZT MEGÉRKEZETT A BATTLEFIELD 3 MÁSODIK KIEGÉSZÍTŐJE + BEMUTATJUK A PREMIUM RENDSZERT

7 VIDEOTESZT A DVD-N: BANG BANG RACING ■ LEGO BATMAN 2
SPEC OPS: THE LINE ■ GHOST RECON FUTURE SOLDIER ■ SNIPER ELITE V2
MARVEL PINBALL: AVENGERS CHRONICLES ■ BF3: CLOSE QUARTERS



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ a PC Guruval!

DIABLO 3 + PC GURU ELŐFIZETÉS

Negyedéves előfizetés	(3 lapszám):	15.990,-
Féléves előfizetés	(6 lapszám):	19.990,-
Éves előfizetés	(12 lapszám):	26.990,-

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop!

www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Diablo 3 postázásának várható időpontja: 2012. május 15. után.
3.) A Diablo 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztők
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
Simonyi Gáspár (Mo) • mo@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lepker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- AZ E3 UTÁN
- AZ UBORKASZEZON ELŐTT

A hőségben is a Guru legyen veletek!

Mire ezeket a sorokat olvassátok szinte már el is telt a nyár fele, és túl vagyunk az első komolyabb kánikulákon, s ami még fontosabb, az idei E3-on. A világ legnagyobb gamer rendezvényének tartott esemény ugyan nem hozott hihetetlen szenzációkat (sehol egy új konzol, jobbára folytatások minden sarokban), de ennek ellenére jó pár játékról lerántották a leplet, és a jelen számunk E3-as mellékletében össze is gyűjtöttük nektek a harminc legígéretesebb címet, szinte biztos, hogy mindenki találni fog olyan játékot magának, amire érdemes lesz várni a következő hónapokban (legyen szó akár PC-ről, akár konzolokról).

Hagyományosan a nyár uborkaszezon a játékvilágban, viszont a június még kegyes volt hozzánk, hiszen összesen 22 ilyen-olyan program tesztjét sikerült a magazinba zsúfolnunk. A legtöbb szórakozást ebben a hónapban a LEGO Batman második része nyújtotta a számunkra, ám a kockahősök legújabb kalandja mellett jutott még időnk a Battlefield 3 és a Civilization V legújabb kiegészítőjére is, a többi jól és kevésbé jól sikerült játékról nem is beszélve.

Akik velünk voltak a múlt hónapban is, azok tudják, hogy az előző teljes játék miatt sok minden már nem fért fel a DVD-mellékletre, ezért a mostani számunkban igyekeztünk kicsit köszörülni a csorbán. Ennek köszönhetően most nem kevesebb, mint hét videoteszt várja, hogy megtekintsétek, összegyűjtöttünk számos szuper videót az E3-as felhozatalból, sőt, a DVD-n most megtalálhatjátok a Windows 8 release preview-t is, ami az ősszel érkező operációs rendszer szinte végleges változata. A Win 8 egészen új élménnyel ajándékozza meg a felhasználókat (erről külön cikkben is olvashattok), és a Guru mellé „csomagolt" verziót 2013. január 15-ig használhatjátok – érdemes kipróbálni, ugyanis a Microsoft ezúttal tényleg egy elég profi OS-t rakott le az asztalra.

Ha pedig már szóba jött a DVD-s tartalom, akkor nem mehetünk el szó nélkül az e havi teljes játékunk mellett, ami nem más, mint a Vessel. A 2012 márciusában megjelent program műfaját tekintve egy platformer, amiben ötletes logikai feladványok várják, hogy megoldjátok őket. Túlzás nélkül állítható, hogy a Vessel 2012 első felének egyik legjobb indie játéka, és akkor is érdemes vetnetek rá egy pillantást, ha amúgy nem rajongtok a platformjátékokért. Az újságot persze ne hanyagoljátok, vigyétek magatokkal a strandra is, de óvjátok a víztől. Egy hónap múlva találkozunk, és addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

LEGO Batman 2

Négy évvel az első LEGO Batman után megérkezett a folytatás, az egyik legjobb LEGO játék az egész sorozatban.

HÓNAP TESZTJE

Battlefield 3: Close Quarters

Megérkezett a Battlefield 3 második DLC-je, amiről Chris persze nem tudott leszakadni. Teszt 2 oldalon + BF3 Premium ismertető!

A HÓNAP BEMUTATÓJA

E3 melléklet

Lezajlott az idei év legnagyobb játékos rendezvénye, mi pedig 30 készülő játékról szedtük össze az infókat.

Idén nyáron lett húsz éves a Guru, kiváló alkalom, hogy visszaemlékezzünk azokra a csodálatos kilencvenes évekre. Meséld el, hogy te mit csináltál húsz évvel ezelőtt, mikor megjelent az első nyomtatott Guru.

Bate

Pont húsz éve, hogy egy hatalmas törést szenvedtem el, hiszen Gyöngyösről Adácsra költöztünk, és kis panelpatkányból hirtelen falusi gyerek lettem, ami azt jelentette, hogy nyáron a kertben kapáltam, ahelyett, hogy a hűvösben C64-eztem volna. Higgyétek el, tragikus volt.

Miguel

'92 nyara címszavakban: Balaton, horgászat, fürdés, hamburger, jégkrém, mozi. A vicc az, hogy egész nyáron nem láttam számítógépet, és az elvonási tüneteket nagyban rontotta, hogy egy óvatlan pillanatban megvettem valami Guru nevű újságot. Mintha sót szórtam volna a sebeimbe.

Chris

Arra se nagyon emlékszem, mi történt tegnap, nemhogy 20 éve! Ha jól tudom, akkor született meg az unokám, a Ferike. Vagy izé, akkortájt vállaltam el az első munkám. Amigákat, Commodore gépeket és méregdrága számítástechnikai cuccokat értékesítettem egy pincéből. Imádtam.

JohnBart

Chocho komához hasonlóan én is épp a hatot töltöttem akkoriban, szóval eléggé az ovi körül forogtak napjaim. Emellett bátyámmal a piacon kapható Atari-koppintás TV-játék joystickjait törtük szanaszéjjel, illetve türelmesen vártam, hogy 3 év múlva beszerezzük a C64-ünket.

Wilson

Csodaszép lányok haját húzogattam az oviban, kivertem a balhét, ha elvették a kedvenc játékom, és megszerveztem a helyi játékmaffiát, ahol einstandoláskor nem egy zsáknyi üveggolyót, hanem matchboxokat kellett átadnia a pórul járt delikvenseknek.

Midnite_

Mivel a memóriám már egy év távlatában is megbízhatatlan, felhívtam édesanyámat és megkérdeztem, az ő emlékei szerint mit csináltam 20 éve ilyentájt. Kis gondolkodás után azt mondta: „...nos, főleg legóztál és gyurmáztál. A gyurmát különösen szeretted begyömöszölni a darálóba."

Chocho

Ez egy jó kérdés, mert szerény személyen 20 évvel ezelőtt még csak hatéves volt. Szóval, bár nem emlékszem pontosan, minden bizonnyal az oviban csináltam valami csintalanságot, vagy csak simán idehaza játszottam a műanyag katonáimmal és tankjaimmal. Nem, nem Call of Dutysat!

Mo

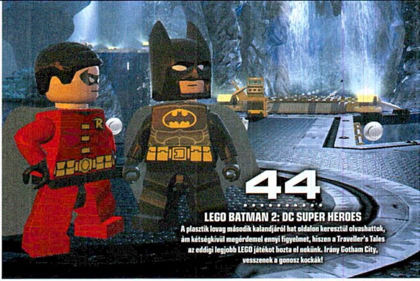
Ha emlékeim nem csalnak, iskolásként éltem gondtalan életem. A délutáni karate helyett gyakran ellógtunk egy osztálytársamhoz, akinek megvolt a Street Fighter II, és inkább a gép előtt kucorogva hódoltunk a harcművészeteknek. Mondjuk, amikor ez kiderült, nem dicsértek meg.

WELCOME TO
E3 2012!
INNOVATION
UNVEILED

08

E3

Mostani számunkban a teljes Hír- és Bemutató rovatunkat az idei Los Angeles-i konferencián történteknek szenteljük, így semmilyen fontos bejelentésről nem maradtok le



44

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

A plasztik lovag második kalandjáról hat oldalon keresztül olvashattok, ám kétségkívül megérdemel ennyi figyelmet, hiszen a Traveller's Tales az eddigi legjobb LEGO játékot hozta el nekünk. Irány Gotham City, vesszenek a gonosz kockák!

Tartalom

BEMUTATÓ

008 E3 – Beharangozó
009 E3 – Akik kimaradtak
010 007 Legends
011 FF XIV 2.0/Guardians of Middle-Earth
012 Divinity: Original Sin
013 Sacrilegium
014 Cyberpunk/Zeno Clash II
015 Doom 3: BFG Edition/Dark Souls: Prepare to Die
016 FIFA 13
017 PES 2013
018 F1 2012
019 Injustice: Gods Among Us
020 Star Wars 1313/ Painkiller: Hell & Damnation
021 Assassin's Creed III: Liberation
022 Scribblenauts Unlimited
023 LEGO LOTR
024 Gears of War: Judgment
025 Forza Horizon
026 Watch Dogs
028 Splinter Cell: Blacklist
030 The Elder Scrolls Online
032 Dead Space 3
034 The Incredible Adventures of Van Helsing
037 Orcs Must Die! 2/Dead Island: Riptide
038 Counter-Strike: Global Offensive
040 Need for Speed: Most Wanted
042 SimCity

TESZT

044 LEGO Batman 2: DC Super Heroes
052 Spec Ops: The Line
054 Battlefield 3: CQ
057 Bang Bang Racing
058 Game of Thrones
060 Civilization V: Gods & Kings
062 Iron Front: Liberation 1944
064 SpellForce 2: Faith in Destiny
066 Scania Truck Driving Simulator
067 A hónap legrosszabb játékai
068 MP: Avengers Chronicles
070 Joy Ride Turbo
071 Lollipop Chainsaw
072 Sorcery
073 Starhawk
074 Mobiljáték tesztek
076 PS Vita játéktesztek

PC GURU EXTRA

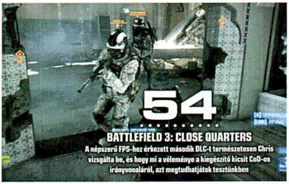
050 Érdekes tények a LEGO Batman világából
056 Battlefield 3 Premium
078 Vicces ArmA2 addonok
080 Kalandjáték élőben

HARDVER

088 Hardver hírek
090 Hardver bemutató
092 Windows 8 előzetes
094 Windows 8 alkalmazások
096 A PS Vita jelene és jövője
098 Guru ÁlomPC
100 Homok a gépezetben
102 Hardvermentőöv

ROVATOK

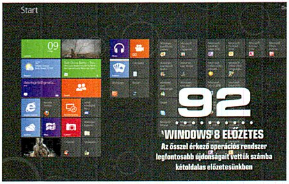
082 Top 5 Legjobb vétel
083 Nosztalguru
084 Gondolatébresztő
086 Játékmentőöv
104 Levrov
108 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



54

BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

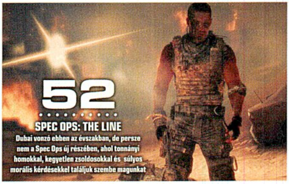
A népszerű FPS-hez érkezett második DLC-t természetesen Chris vizsgálta be, és hogy mi a véleménye a kiegészítő kicsit CoD-os irányvonaláról, azt megtudhatjátok tesztünkben



92

WINDOWS 8 ELŐZETES

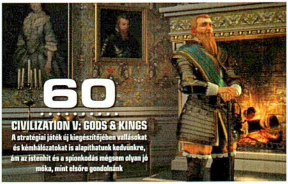
Az ősszel érkező operációs rendszer legfontosabb újdonságait vettük számba kétoldalas előzetesünkben



52

SPEC OPS: THE LINE

Dubai vonzó ebben az évszakban, de persze nem a Spec Ops új részében, ahol tonnányi homokkal, kegyetlen zsoldosokkal és súlyos morális kérdésekkel találjuk szembe magunkat



60

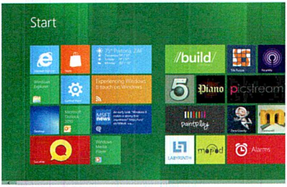
CIVILIZATION V: GODS & KINGS

A stratégiai játék új kiegészítőjében vallásokat és kémhálózatokat is alapíthatunk kedvünkre, ám az istenhit és a spionkodás mégsem olyan jó móka, mint elsőre gondolnánk

DVD-TARTALOM

Windows 8, rengeteg videoteszt és extra tartalom

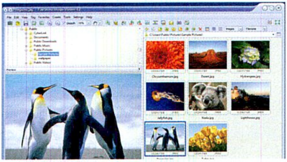
VESSE
PC GURU 2012.08
Made by VTCD
Önmagában kereskedelmi forgalomba nem hozha
Kizárólag a pc guru magazin mellékleteként árusítható.



WINDOWS 8

PRÓBAVÁLTOZAT

Nagy öröm látni, hogy egyre közelebb a következő Microsoftos operációs rendszer, a Windows 8 megjelenése. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy nemrégiben megjelent egy nyílt próbaváltozat is belőle, amit most kiírható képfájl formájában feltettünk DVD-mellékletünkre is. A Windows 8 kipróbálásához nincs is más dolgotok, mint a mellékletünkön található ISO fájlt kiírni egy üres DVD-re, majd a számítógépeteket arról indítva már kezdhetitek is a telepítést.
A Windows 8 aktivációs kódja: TK8TP-9JN6P-7X7WW-RFFTV-B7QPF



FASTSTONE IMAGE VIEWER

TURKÁLÓ

Ne feledjétek, hogy egy friss felhasználói programgyűjtemény is helyet kap DVD-mellékletünkön minden hónapban, amelyben a számítógép kezelés legfontosabb kellékeit lelhetitek meg! DVD-íráshoz ott van például az Ashampoo Burning Studio ingyenes változata, driverek könyvtárunkban megtalálhatók a friss AMD/Ati és Nvidia szoftvermeghajtók, képkezelőnek melegen ajánljuk a FastStone Image Viewert, fájlkezeléshez pedig megérkezett a Total Commander legújabb, 8.0-s változata.

BF3: CLOSE QUARTERS

VIDEOTESZT

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden kézhez kapott játékból videotesztet készíteni, amiket a PC Guru magazin vásárlói először csak itt, DVD-mellékletünkön láthatnak! Legújabb „áldozataink" közt megtalálhatók a Ghost Recon: Future Soldier, a LEGO Batman 2, a Spec Ops: The Line, a Battlefield 3: Close Quarters, a Bang Bang Racing, a Sniper Elite V2, és a Pinball FX2 játékok videotesztjei, melyeket most is kedvenc szerkesztőitek narrálnak számotokra. Sajnos Külvilág rovatot most nem sikerült rögzítenünk, jövő hónapban újra megpróbáljuk a dolgot.

HÁTTÉRKÉPEK

EXTRA TARTALOM

Legutóbbi teljes játékunk, a Silverfall, nem sok nyújtózkodási helyet hagyott nekünk, ezért sok extra tartalom is lemaradt a DVD-mellékletünkről. Viszont mielőtt mindenki a kardjába dőlne, megnyugodhattok, ugyanis e havi teljes játékunk igazán baráti méretűre sikeredett. Ennek köszönhetően Extra könyvtárunkban 10 darab jó minőségű háttérképpel, 3600 játékhoz tartozó csalásgyűjteménnyel, valamint egy réges-régi PC Guru (a 1998/06-os szám) digitális példányával várunk titeket.

ÍZELÍTŐ

Egy igazán különleges teljes játékkal, Windows 8-cal, rengeteg videoteszttel és számos E3-as mozgóképpel várunk titeket e havi DVD-mellékletünkön, amelyek kellemes hűsítőként szolgálhatnak ebben a nyári kánikulában. Mivel szerkesztőségünk tagjai is azonnal beleszerettek a Vessel című platformjátékba, elsősorban teljes játékunkra szeretnénk felhívni figyelmeteket, de PCG Live rovatunkat is alaposan feltöltöttük videotesztekkel, ahol többek közt Ghost Recon: Future Soldier, Spec Ops: The Line és LEGO Batman 2 tesztekkel várunk benneteket. Emellett érdemes bepillantanotok a Videók menüpont alá is, ahol magyar feliratos Assassin's Creed és Dead Space 3 bemutatókat találhattok.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: SNCM84

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. szeptember 1-ig** érvényes.

VÍZZEL ÉS VASSAL

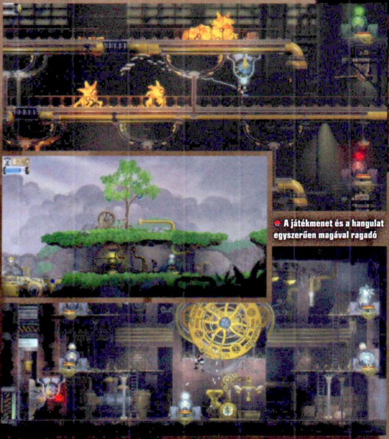
VESSEL

[ÍRTA CHOCHO] E havi teljes játékunk egy többszörösen díjnyertes alkotás, mely ráadásul idén márciusban jelent meg. A Vessel igazi gyöngyszem, ami felett könnyű volt elsiklani a AAA-áradatban – eljött hát az ideje a becsületbeli pótlásnak!

Az indie-játékok előretörése nem a véletlen műve: a játékosok ki vannak éhezve a kreativitásra, melyet a legtöbb AAA címekkel foglalkozó kiadó zsigerből elkerül. Hiszen ami mainstream, könnyen eladható, s ami könnyen eladható, az biztos pénzforrás. Ellenben egy ötletes és eredeti játékprogram kétélű fegyver, mert bár lehet vele villogni a különböző kiállításokon és a kritikusok is kedvelik, a vásárlók nem állnak kilométeres sorokban a boltok előtt, ami egy iparág esetén elég riasztó dolog. Még szerencse, hogy vannak olyan vállalkozó szellemű, az anyagi hasznot csak mellékesen hajszoló hölgyek és urak, akik nem átallnak éveket dolgozni egy-egy apró csodán, melyet látva mi, akik úgy vágyjuk a kreativitást, mint éhező a mákos gubát, hajlamosak vagyunk zsigerből dobálni a 90% körüli értékeléseket. Ilyen zseniális darab volt pár éve a LIMBO, tavasszal a sajnos csak Xbox 360-ra kiadott FEZ, vagy épp jelenlegi teljes játékunk, az idén márciusban megjelent Vessel.

VIZESNYOLCAS

Az indie-szféra persze nem arról híres, hogy DX11-et izzasztó grafikai csodamotorokkal sokkolja a nagyérdeműt. Az ilyen játékok készítői véletlenül sem törnek John Carmack babérjaira, sokkal inkább dizájn terén igyekeznek maradandót alkotni. Ezért aztán a Vesseltől is kár videokártya-zabáló effekteket várni: a Strange Loop Games munkája egy 2D-s, viszonylag kevés színnel operáló platformer, melyben a fő cél, hogy a pálya elejéről eljussunk a végére. Ennek ellenére azonban szó sincs csúnya játékról, sőt, a Vessel kifejezetten szép, hála a fantasztikus animációknak és a remek látványtervezésnek. A különös, steampunkra hajazó világ remek atmoszférát teremt, melyet kiegészít a sejtelmes muzsika és a kiváló hangkörnyezet. A vízcsobogás, a gépek zakatoló hangja, valamint a sárgás izzófények és a vadul lekerekített, mégis robosztusságot sugalló formák bizarr balettje nemcsak, hogy kiemeli a Vesselt a középszerből, de stílusa egyik legszebb tagjává teszi, melyet bármikor, bárhol nyugodtan mutogathatunk. Ráadásul a környezet is meglehetősen változatos: labor, csatornák, erdős részek, van itt minden, ami szem-szájnak ingere. Bár ritkán kezdjük egy játék ismertetését a tálalással, ez esetben okkal teszünk kivételt: fontos, hogy mindenki tisztában legyen a ténnyel, hogy ez egy független fejlesztés, aminél ez a grafikai igenis komoly erőfitogtatásnak számít (mi több, a játék így is évekig készült, képzeljétek el, mi lenne, ha 3D-be ültették volna – bizonyára csak a PC Guru 30. születésnapján adhatnánk a lap mellé).



A játékmenet és a hangulat egyszerűen magával ragadó

WATERWORLD

„Na jó, na jó, szép meg minden… de mégis milyen játék ez a Vessel?", kérdezhetné a tisztelt olvasó. Nos, a sztori szerint egy kissé kattant tudóst irányítunk, aki kifejlesztett egy viszonylag intelligens életformát, a folyékony flurót. A kis lények azonban egy baleset során kiszabadultak, bezárták a dokit a laborjába és tönkretették minden berendezését, csak egy működő magasnyomású mosót hagyva hátra a szegény profnak. Mivel pedig az egyetemi képzés Gordon Freeman óta alapvető harci képességekkel is felruházza a jó eszű diákokat, őrült tudósunk a vízágyú segítségével indítja be a különböző masinákat, hogy továbbjuthassunk a pályákon – gondolom, mondanom sem kell, hogy

ADATOK

KIADÓ
Zoo Games, IndiePub Games

FEJLESZTŐ
Strange Loop Games

MŰFAJ
Platformjáték

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

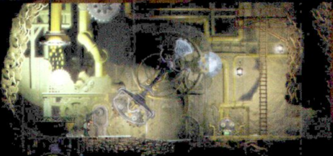
1 magos CPU 3 GHz-en, 512 MB VGA (ATI Radeon HD 2600XT, vagy jobb), 1 GB RAM, 1 GB HDD.D

INFO

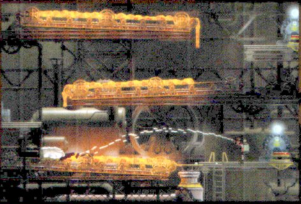
A Vessel egy indie-platformer, ami 2012. március 1-én jelent meg PC-re. A játék a kritikákat összesítő Metacriticen 25 értékelés alapján 81%-on áll.

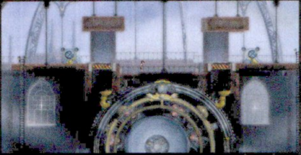
HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!



Arkwright professzor igyekszik a helyes mederbe terelni a dolgokat és újra átvenni a hatalmat laboratóriuma felett vízipisztolya és a flurók segítségével





mindezt rajtunk keresztül viheti véghez a derék öreg. A szintek célja, hogy a slagunk segítségével logikai feladványokat oldjunk meg, és hogyha úgy hozza szükség, a zsebünkben található magokat felhasználva flurókat hozzunk létre, akik készséggel teszik a dolgukat és kapcsolatba lépnek a kellő pályaelemekkel. A feladatok többsége a már említett masinák beüzemelése körül forog, illetve nem ártana befejezni a már elkezdett kutatásunkat sem. Ehhez egy igazi hozzávaló kell majd: víz. Ha sikeresen feltöltünk mindent az életadó folyadékkal, akkor így vagy úgy, de nyert ügyünk lesz – igaz, a vak kísérletezésnél célravezetőbb a tiszta gondolkodás.

KEMÉNY A VÍZ

Ebből logikusan következik, hogy a Vesselben nem lesz könnyű dolgunk, hisz elsőre sokszor lehetetlen megállapítani, mit hogyan kéne tennünk. Még szerencse, hogy a pályatervezők gondoltak a kevésbé leleményes játékosokra is. A továbbjutás ugyanis nem minden esetben igényli az adott szerkezet bekapcsolását, s mivel a későbbiekben egy rakás fejlesztést találunk vízipisztolyunkhoz, ezért egy kis előreszaladás árán később masszívabb tűz… akarom mondani vízerővel térhetünk vissza. Persze ahogy az összes platformerben, úgy a Vesselben sem ússzuk meg ügyességi részek nélkül, ám keine pánik, dokink bármilyen magasból képes egy karcolás nélkül lezuhanni és a kicsit nehezebb szakaszok sem olyan vészesek – egy szó, mint száz, ez nem az a játék, amiben a folytonos game over felirat jelenti a kihívást. Ezért aztán elsősorban nem azoknak ajánlható, akik szeretik a folytonos pörgést (bár egy-egy masina beindítását ők is élvezni fogják), hanem a szellemes és elgondolkodtató programok kedvelőinek. Jó példa a Machinarium, akik szerették a kis robot imádnivaló meséjét, azok a Vesselért is bolondulni fognak, még úgy is, hogy ez nem kimondottan kalandjáték.

ROZSDÁS SZMÖTYI

Persze ahogy minden csoda, úgy a Vessel is véget ér egyszer, mi tagadás, elég hamar. A játékot úgy 8-10 óra alatt végig lehet pörgetni, és mivel a logikai feladványokra épülő platformerek nem az újrajátszhatósági értékükről híresek, sajnos tény, hogy az egyszeri élményt viszonylag kevés okunk lesz megismételni. Vagy mégsem? Az, hogy ki mire és milyen gyorsan un rá, személyenként változik. Akik élvezik újranézni kedvenc filmjeiket vagy újraolvasni regényeiket, tudják, hogy igenis lehet élvezni valamit csak a hangulatáért. Ez pedig egy olyan eleme a Vesselnek, amit muszáj kiemelnünk: bár a puzzle-ök előbb-utóbb unalmassá válhatnak, a szavakkal leírhatatlan atmoszféra újra és újra hajlamos magába szippantani a nyugalomra vágyó játékosokat. Van ám előnye annak is, ha egy program lassú, de mély utazásra visz, igaz, nem szabad elvárni, hogy sokadik alkalommal is minden egyes olvasónkat lekösse. Na nem mintha olyan sokáig kéne húznotok vele, hisz egy hónappal később újra lesz PC Guru, egy másik teljes játékkal… Komolyra véve viszont tény, hogy a megunhatóságot leszámítva nincs több igazi negatívuma a Vesselnek. Nem bugos, gépigénye alacsony, és túl sok helyet sem igényel – Chris örülhet, marad tér némi extra tartalomnak a DVD-n, így ő is dolgozhat egy keveset végre a sok uncsi Diablo III parti után.

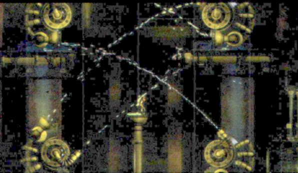
„VIZES, ÉS?!"

A Vessel olyan, mintha időutazást tennénk a '90-es évek első felébe, mikor is a játékok grafikáját még dizájn alapján értékelték és előny volt, ha egy programon nem lehetett fél délután alatt végigrohanni. Mi sem pártoljuk a „régen minden jobb volt" hozzáállást, de tény, hogy ahogy a játékosok változtak, úgy alakultak át az igények is. Ennek köszönhető a bevezetőben már kitárgyalt trend, vagyis hogy a játékvilág a tömegek kielégítése felé sodródik, maga mögött hagyva a kreativitást és az ötletességet. Maga a Vessel is jó példája ennek a szomorú divatnak: márciusban jelent meg, azaz nincs féléves játék és lám, máris a PC Guru DVD-mellékletén kötött ki. Hány ennyire fiatal AAA cím járhatna így? Gondolom, nem meglepő, hogy alig akad. Így hát adjuk meg a fejlesztőknek azt az örömöt, hogy feltelepítjük, kipróbáljuk és megszeretjük a Vesselt – nyugalom, az első kettő magával vonzza az utolsó pontot.

A tippek osztogatásától ezúttal eltekintenénk, de egy jó tanácsot még megosztanánk a nagyérdeművel. A Vesselnek mindenképpen tiszta fejjel üljetek neki, mert a feladványokat módszeresen végiggondolva leírhatatlanul jólesõ érzés lesz befejezni a doki kutatásait…

FÉNNYEL AZ ÁRNYAK ELLEN

A játék főszereplője, M. Arkwright különleges lényeket alkotott, melyek neve fluró. Ezek a kis kreatúrák kulcsfontossággal bírnak a játék feladványainak megoldásában, ám ahhoz, hogy jókor jó helyen legyenek, figyelnünk kell rá, hogy mit is favorizálnak: vannak, melyek a fényt kedvelik és vannak, melyek a sötétséget, így értelemszerűen abba az irányba indulnak el, amerre nekik jó. Ha nem vagyunk meggyőződve róla, hogy egy berendezés javítása milyen lényeket igényel, nézzük meg a kritikus pontok fényellátottságát, mert lehet, hogy csak figyelmetlenségünk miatt ülünk még mindig a feladvány előtt.



Vajon ez a szerkezet tényleg így működik helyesen?

E3 2012

NEVER STOP PLAYING.

Gyakorlatilag nincs még egy olyan hét, még egy olyan kiállítás, amely annyira sűrű, annyira mozgalmas lenne, mint a Los Angeles-i E3. Még úgy sem, hogy idénre már tényleg alig maradt újdonság vagy nagy meglepetés a rendezvényre, a kiadók szinte mindent napokkal korábban ellőttek, egymástól lopva el a rivaldafényt.

A KONFERENCIÁK

Természetesen a kiállítást, mint minden évben, idén is a Microsoft nyitotta... volna, ha a Nintendo egy estével korábban nem játszik le egy előre felvett, alig harminc perces videobemutatót a Wii U-ról. A japán nagyvállalat gépe annyira távol áll mindentől, főleg a minket leginkább érdeklő PC-s játékvilágtól, hogy külön oldalakat ezúttal nem is szenteltünk neki. Ez persze semmit nem von le a Wii U érdemeiből: egy kifejezetten ötletes, ha nem is innovatív hardverre számíthatunk, amely a jelenlegi konzolgeneráció színvonalát gondolja tovább egy táblagépes irányítással, és a már ismert franchise-ok újabb és újabb részeivel.

Azonban hiába volt meg a lehetőség, sem a Microsoft, sem a Sony nem terítette ki az összes lapját, sokkal inkább a biztos játék, a csendes evezés a kifejezés, amivel leginkább leírható a teljesítményük. Hiszen nyakunkon a konzolos generációváltás, talán jövő ősszel már új Xbox és PlayStation lesz a tévék alatt, viszont egyelőre felesleges lett volna a még mindig jól futó gépek vitorlájából kivonni a szelet.

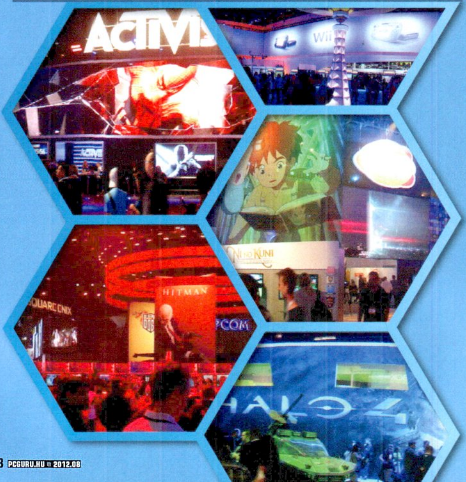
A MEGLEPETÉS

A legnagyobb meglepetést ezért nem is ők, hanem a third party kiadók, az Electronic Arts és a Ubisoft okozták. Előbbi a teljesen új irányba, az akciójátékok felé vitt Dead Space 3-mal, illetve a jóval konzervatívabb Medal of Honor: Warfighterrel jelölte ki az utat, utóbbi pedig a kiállítás legjobb, legnagyobb visszhangot kiváltó meglepetésjátékával, a Watch Dogs-szal. Habár több stílus, több sorozat egybegyúrását is fel lehet benne fedezni, felfoghatatlanul, döbbenetesen szép látványvilága, az előremutató színvonala okán nem lehetett vele nem azonnal szerelembe esni. Nincs is magyarázat rá, hogy miképp sikerült titokban tartani, elvégre az E3-on ez évek óta nem sikerül senkinek.

Meglepő volt az is, hogy mennyire nem mert senki igazán nagyot, igazán újat mutatni. Sehol egy a stílusok határait kitoló, elképesztően innovatív ötlet, új ip-ből sem volt hatalmas felhozatal, mindenki inkább a folytatások útját járja, egy-két kósza kivételtől eltekintve. Nem tudni, hogy ez egy mennyire egészséges játékipar képét festi le, de az tény, hogy évek óta ez volt az első olyan E3, ahol senki se akart kiugrani a székéből az izgalomtól vagy a meglepődöttségtől.

A JÖVŐ

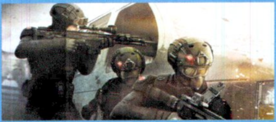
Ez az év ilyen volt, de talán ez volt az utolsó: 2013-ban már biztos, hogy szó lesz az Xbox és a PlayStation utódjáról, sőt, lehet, hogy az expó New Yorkba költözik, így még reménykedhetünk, hogy lesz más változás is, és végre már a játékipar legnagyobb kiállításán is szerepet kap a PC – elvégre mi még mindig azért lelkesedünk. ■



Igazolatlan hiányzók

[ÍRTA WILSON] Hiába van minden évben tengernyi játék az E3-on, mindig akadnak olyan távolmaradók, akiknek a hiányzására nincs magyarázat – idén se volt ez másként.

RAINBOW6: PATRIOTS

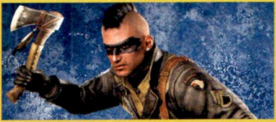


Sohasem jelent jót, ha a fejlesztés közepén kulcsfontosságú emberek esnek ki egy projektből, de ha tömegesen teszik, ráadásul nem a saját, szabad akaratukból, ott baj van. Ez megmagyarázhatja azt is, hogy miért maradt távol az idei E3-tól a **Rainbow Six: Patriots**, a játék, amely osztatlan sikert aratott a bejelentésekor, egy hónappal később mégis aggasztó hírek jelentek meg vele kapcsolatban. A vezető designer, az animátor és a narratíva rendező sincs már a fedélzeten. Az ok? A pletyka szerint a Ubisoft túlságosan komornak tartotta a belföldi terrorizmus témáját, illetve a semmiből támadó ellenség koncepcióját, ezért visszaültek a tervezőasztalhoz, és alapjaiban gondolták újra a Patriotsot. Nem tudjuk, ez jól fog-e elsülni: a Ubisoft a legutóbbi Splinter Cell-lel és Ghost Reconnal is megszenvedett...

PREY 2

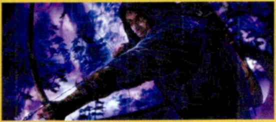
Kevés olyan játéksorozat akad a történelemben, amely egy folytatás esetében 180 fokos fordulatot vett volna. A **Prey 2** ilyen, legalábbis elvileg, hiszen az első rész oldschool shooter volt a stílus minden szépségével és árnyoldalával, a második viszont már szerepjátékos és parkour elemeket is felhasznál, ráadásul az egészet egy teljesen új, a sci-fit és a cyberpunkot keverő környezetbe helyezi. Miért a feltételes mód? Mert a fejlesztés november óta parkolópályán van, az eredeti csapat, a Human Head Studios a pletykák alapján elégedetlen volt a leírtakkal, úgyhogy sztrájkkal próbáltak nyomást gyakorolni a kiadóra. Nem biztos, hogy sikerrel, hiszen a Prey 2 azóta ugyan tovább készül, de értesüléseink szerint nem kizárt, hogy már vagy egy másik stúdiónál, vagy egy alaposan átszervezett Human Head csapatnál...

BIA: FURIOUS 4



Alapvetések a játékvilágból: a Gearbox képtelen egynél több játékkal foglalkozni. Nem foghatják arra, hogy nincsenek elegen (több százan dolgoznak a cégnél), idejük és pénzük is akad (a Borderlands bevételeiből saját szigetet is vehetnének), úgyhogy mi a túlvállalásra és a tökéletességre való törekvésre fognánk a késlekedést. Elvégre ezer éve készül az Aliens játék, már fejlesztés alatt áll a következő Duke Nukem, de a Brothers in Arms fronton is két oldalról indulna a támadás. Az egyik egy hagyományos, a másik egy Borderlands ihlette árkád akciójáték lenne – ez utóbbi a **Furious 4**, amit a PC Guru egyszer már testközelből is látott, de a nagyközönség azóta is csak vár, és vár és vár... és ez még így lesz egy jó darabig, mert a Ubisoft teljes hírzárlatot rendelt el. Újrakezdik? Átrajzolják? Várjuk a megfejtést!

THIEF 4



A nem éppen játékosbarát, vagy gyenge idegekhez igazított beharangozó-időszak egyik legkegyetlenebb játéka a **Thief 4**, aminek a készülte már több éve hivatalos, de azóta se lehetett látni belőle se egy kósza videót, se egy kiszivárgott képet. Pedig készül, sőt, az az Eidos Montreal dolgozik rajta, akik teljesítették a lehetetlent: méltóan és színvonalasan folytatták a Deus Ex sorozatot. Nem tudni, hogy egy teljesen más környezetben, egy teljesen más stílusban is megállják-e a helyüket, de a tény ettől még tény marad, a Thief 4-re bizony egy egész világ figyel és vár. Induljon a tippmix: vajon jövőre kijön, és ha igen, akkor milyen platformokra? Tényleg az Unreal Engine 3 hajtja? Vajon igazak a pletykák, hogy multiplayer is lesz benne? Montrealban már tudják: itt az idő kémruhát ölteni és Kanadába utazni!

E3
2012

PC **X360** **PS3**

BOLDOG SZÜLETÉSNAPOT, MR. BOND!

007 Legends

[ÍRTA **MIDNITE**] **Őfelsége elsőszámú titkosügynöke 50. születésnapjára a Skyfall című mozit és ezt a játékot kapja. De vajon mivel ér fel ez az ajándék: színarany Rolex karórával vagy béna kötött pulcsival?**

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Eurocom

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 10. 16.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

James Bond 007: Nightfire
2002 (EA)

GoldenEye 007: Reloaded
2011 (ACTIVISION)

James Bond olyan a brit popkultúrának, mint az egyiptomi piramisok a történelemnek. Változhatnak az idők bármilyen drasztikus irányba, uralkodhat a közízlésen egy idegen ország hadserege – Bond és a piramisok rendíthetetlen népszerűséggel állnak a helyükön. Könnyen belátható, hogy az ókori emlékek több ezer évével simán felér a film- és könyvvilágban 50 esztendő, így a franchise születésnapjára grandiózus felütéssel készül az Activision. A meglepetés a beszédes 007 Legends nevet kapta: összesen hat darab klasszikus Bond mozifilmet játszhatunk vele újra, modernizált változatban.

SOHA NE MONDD, HOGY SOHA

Hogy Bondnak legyen oka újráznia az elmúlt fél évszázad eseményeit, kerettörténetet is kapunk, ami kiválik a filmekből: nyitásként a víz felszínén lebegve, eszméletlenül látjuk főhősünket, fél-öntudatlan állapotban, miközben visszaemlékezésekként éli újra egy-egy küldetése történetét (a Hitman Contracts sztorijával való minden egyezés a véletlen műve). Elsőként a trailerben látható 1979-es Moonraker (Holdkelte) című moziba csöppenünk, ahol az űrbéli Noé bárkáját építő, gonosz vérnáci Hugo Drax legyőzése a cél. A belső nézetből irányított események innentől követik a titkos ügynökös FPS-ektől elvárható sémát: megyünk, lövünk, újratárazunk, fedezékbe ugrunk, győzünk.

Szentségtörés lehet Daniel Craig arcát látni a klasszikus Bond filmekben, de egy sármőr minden korban képes hódítani

A VILÁG NEM ELÉG

A filmből ismerős helyszínek, mint pl. Drax bázisa, természetesen fel vannak turbózva a modern esztétikai igényekhez, ám meglepő módon nemcsak a látványt pimpelte meg az Eurocom. Hogy az eltartott kisujjal lövöldöző, elegánsan sármos gentleman izgalmas játékélményt nyújtson a mai gamer generáció számára is, Bond eszközparkját visszamenőlegesen megdobták olyan, 70-es években nem ismert holmikkal, mint az okostelefon vagy a közeli ellenségeket mutató radar. Örülünk, James? Lesz még itt elterelő- és kábító lövések leadására alkalmas, álcázott kütyü, meg rengeteg új fegyver is. Mindezekre főleg azért van szükség, mert a filmektől eltérve a játék majdnem mindig meghagyja a választást, hogy jó kémként lopakodva vagy Rambóként hentelve akarod megoldani a rád rótt feladatokat.

Mr. Bond ezúttal fejleszteni is tudja magát, ehhez pedig az XP-t másodlagos kihívások teljesítésével szerzi meg, mint mondjuk bizonyos számú fejlövés bevitele. A pályák több nehézségi fokkal operálnak, s a magasabb szintek több kötelezően megoldandó feladatot adnak a fő szál teljesítése mellé (alacsonyabb nehézségen ezek kihagyhatók). Gondoskodtak arról is, hogy a kötelező csinos társnők ne egy marék lepke agyával rendelkezzenek, az AI az ígéretek szerint elég okos, hogy az aktuális femme fatale mindig méltó társ legyen a harcban.

A Cliffhanger óta tudjuk, hogy az ilyen jelenetek hogyan végződnek...

SZIGORÚAN BIZALMAS

Rettentő kevés a konkrétum még, így azt sem tudjuk, mely négy Bond film követi a sci-fire hajazó Moonraker pályát. Csak az biztos, hogy a hatodik a Skyfall lesz, melyet (mivel csak a Legends megjelenése után bukkan fel a mozikban idén ősszel) ingyenes DLC-ként tölthetünk majd le. A pályák egyenként amúgy 2-3 óra játékélményt ígérnek, s ha ez igaz, azzal meg lehetünk elégedve. Főleg, mivel aki a single mód kihívásait legyűrte, annak ott lesz a multiplayer lehetősége. Erről egyelőre annyit árultak el, hogy sok hasonlóságot mutat a GoldenEye: Reloadeddel – de mivel láttam azt a játékot, ezt semmiképp sem tudom pozitív ígéretként értelmezni.

Az ortodox rajongóknak sejtésem szerint ez sem fog tetszeni, de a „csakis egy Bond létezhet" elv nevében se Roger Moore, se Sean Connery képmása nem tűnik fel a legendák közt, minden pályán az aktuális Bond arcról, Daniel Craigről modellezett ügynököt irányítjuk. Rossz hír, hogy az E3-n bemutatott demót végignéző újságírók szerint a többi részlet sem feltétlenül történelemhű... Bár a Moonraker főgonosza, Drax és szupererős fogdmegje, Jaws (Vasfog) felismerhetők a nemrég bemutatott gameplay trailerben, állítólag sok más tárgy és karakter zavaróan elüt az eredetitől, csak nevében utalva Őfelsége titkos ügynökének univerzumára. Szomorú ez, mert szerintem 50 évnyi legendának méltó virtuális emlékművet állítani nem nagyon lehet a pontosság igénye nélkül... de októberben minden kiderül!

Final Fantasy XIV 2.0

E3 2012

PC

[ÍRTA **CHRIS**] **Időt és pénzt nem kímélve próbálja menteni a menthetőt a Square. Nagygenerált, mindent alapjaiban megváltoztató patchet kap ősszel a lassan évek óta vegetáló Final Fantasy MMO.**

Nem adja fel a harcot a Square Enix: idén novemberben érkezik a Final Fantasy XIV 2.0-s változata, melynek keretében a készítők megpróbálják az MMORPG nem túl jól álló renoméját helyreállítani. Na igen, szükség is lesz a játék teljes újragondolására, hiszen a legtöbb helyen csúfosan leszerepelt a Final Fantasy XIV, valamint a játékosok sem fogadták túl jól.

Az új változat teljes egészében megújítja a programot, tehát nem egy patchről vagy egy kiegészítőről beszélünk. A készítők drasztikus változtatásokat eszközölnek a pályákon, átszabják az egész térképet, és egy picit átalakítják a főbb sztoriszálat is. Jó hír a PC tulajdonosoknak, hogy az új motornak köszönhetően sokat gyorsul majd a játék, tehát a gyengébb konfigurációkon is remekül elfut majd a program, szemben sok más, a közelmúltban kiadott online szerepjátékkal.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Square Enix
MŰFAJ
MMORPG
MEGJELENÉS
2012 ősz
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Final Fantasy XI
2003 (SQUARE)

Final Fantasy XIV
2010 (SQUARE)

Ezen kívül, ha minden jól megy, helyet kap a játékban egy PvP rész is, valamint a készítők megemlítették, hogy új játszható fajok is bemutatkoznak majd.

A 2.0-ban továbbfejlődik a pet-rendszer, megjelennek az aukciós házak (azaz kibővülnek a Market Wardok), bekerülnek a hátasokon vívható harcok, illetve a játékosok még saját céheket is alapíthatnak. Természetesen lesznek új fegyverek, felszerelések és páncélok, továbbá kismillió egyéb újdonság és érdekesség kerül majd a programba, és remélhetőleg ezek a bővítések visszaadják a játékosok hitét abban, hogy érdemes lehet Hydaelyn földjét újra meglátogatni. Nos, majd meglátjuk, mi sül ki a dologból, mindenesetre mi örömmel látjuk, hogy tovább erősödik a WoW konkurenciája és a Square Enix minden esélyt megad a csapatnak és a játéknak, hogy bizonyíthassák rátermettségüket.

CHARACTER CREATION

Guardians of Middle-Earth

X360 PS3

[ÍRTA **CHRIS**] **A Gotham City Impostors után marad az online játékoknál az egykori FPS gyár, a Monolith. Valamikor ősszel érkezik a DOTA alapokra épített új Gyűrűk Ura játék!**

ADATOK

KIADÓ
WB Games
FEJLESZTŐ
Monolith
MŰFAJ
stratégia
MEGJELENÉS
2012 ősz
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Defense of the Ancients
2005 (ICEFROG)

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

Úgy tűnik, hogy a sok közepesen silány Gyűrűk ura játék után megvan még a bátorság a kiadóknál ahhoz, hogy megpróbálkozzanak a trilógia teljes pompájának a helyreállításával. Elméletileg idén ősszel érkezik a legújabb darab, amelyben a Tolkien regények legikonikusabb karaktereit mozgathatják meg a játékosok, csakhogy olyan formában, amire a legkevésbé számítanánk: multis arénameccsekben.

A Guardians of Middle-Earth ugyanis nem a szerepjáték vagy a stratégiai vonalat erősíti, hanem egy kifejezetten többszereplős csatatér köré épül, amelyben 5v5 küzdelmekben vehetünk majd részt.

A játékban közel 20 választható karakter kap majd helyet, s természetesen mindegyik eltérő képességekkel, tulajdonságokkal rendelkezik. Gimli, Szauron, Legolas, Aragorn, na és persze a hobbitok is feltűnnek majd a csatatereken, és nagy valószínűséggel egy erős csapatjátékot igénylő szoftverről lesz szó, így kíváncsian várjuk, hogy a beígért mesterséges intelligencia vajon miként lesz képes támogatni minket.

Egy igazi DOTA konkurensről beszélünk, erős közösségi szállal, hála a játékon belüli hangkommunikációnak, valamint a jutalmazási rendszernek, aminek keretén belül a győzelmeinkért pénzt kapunk, amiből aztán tárgyakat és buffokat vásárolhatunk magunknak. Nagy falatot vett a Monolith a szájába: a Valve-féle DOTA 2 ellen bátor dolog kiállni, pláne egy olyan csapatnak, amely a múltban sikert sikerre halmozott, mostanság viszont középszerű játékok egész sorával küzdenek a túlélésért...

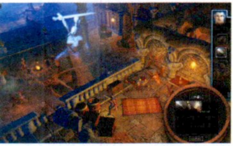
E3 2012

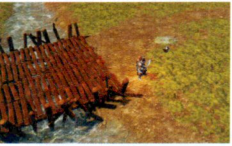
PC

GYÖKÉRKEZELÉS

Divinity: Original Sin

[ÍRTA **KREDENC**] **Némi vargabetű (az „ősrajongók" szerint évtizedes Odüsszeia) után a Divinity-saga visszatér a széria és a műfaj gyökereihez – legalábbis a belga fejlesztők ígérete szerint.**





ADATOK

KIADÓ	**Larian Studios**
FEJLESZTŐ	**Larian Studios**
MŰFAJ	**RPG**
MEGJELENÉS	**2013 nyár**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**40%**

STÍLUSMINTA

Divine Divinity
2002 (CDV)

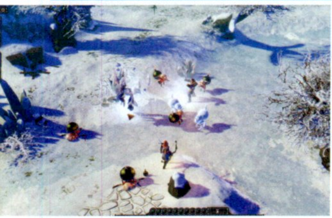
Diablo III
2012 (BLIZZARD)

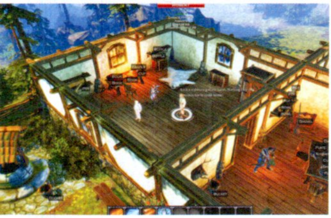
A Larian sorozatát olvasóink is jól ismerhetik, hiszen teljes játékként mind a Beyond Divinity, mind a Divinity 2: The Dragon Knight Saga szerepelt magazinunk mellett. És bár mindkét cím a maga nemében remek volt, a 2002-es, óriási meglepetést okozó alapmű rajongói mindkettőt mostohagyermekként kezelik, előbbit főleg a mechanizmus, utóbbit a nézőpont változása miatt. Úgy tűnik, a belga csapat most nekik akar kedvezni, egyben meglovagolva a Diablo III keltette hullámokat, nagyjából úgy, ahogy annak idején az első rész tette ezt kerek tíz esztendeje.

ELEMI ERŐ ÉS MADÁRTÁVLAT

Hozzáteszem, az említett rajongók azért kapnak is, meg nem is, lévén bár a játék (amely az első rész előtt játszódik, tehát egy előzményről van szó) visszatér az izometrikus nézethez, ismét két fix hőst kell terelgetnünk, akárcsak a Beyond Divinityben. Egyikük egy harcos, akinek némi kínzás és raboskodás után sikerült megpattannia, a másik pedig egy meggyilkolt máguscsaj, aki feltámadt, de nem emlékszik semmire (hogy ez még senkinek nem jutott eszébe!). A játékmenetben sokkal jobban egymásra leszünk utalva, mint bármikor, hála a valós fizikán alapuló környezetnek: ha a dalia felkap egy olajoshordót és azt a tömegbe dobja, a leányzó egy tűzlabdával jelentős sebzést okozhat – és akkor se lesz gond, ha közben emberünk is lángra kap, mivel némi esőidézéssel elolható őkelme. Ráadásul, ha egy másik ellenség belelép az így keletkezett pocsolyába, ráküldhetünk egy jégmágiát (jókora zakó) vagy épp villámot (sokkolás). Oké, ez se a spanyolviasz, de attól még jópofa dolog, ami feldobja a játékmenetet, és kissé taktikusabbá teszi a vérbált.

Már több irányba is tapogatózott a Divinity a múltban, de most a Diablo trónját szemelte ki magának a belga stúdió sorozata





KÖRMÉRKŐZÉS A SPANOKKAL

Az előbb említett taktikussághoz még valami hozzájárul, és ez egyben a legfontosabb változás/újdonság is: a csaták, akárcsak a klasszikus szerepjátékok esetében, körökre osztottak, adott számú akciópontból kell gazdálkodnunk. Épp ez a rendszer teszi lehetővé az előbb említett mókákat, no meg a teljesen interaktív környezet, ugyanis szinte minden tárgy felemelhető, arrébb- vagy épp zsebre tehető, eldobható, összetörhető. Maga a „kraftolás" is ezen alapul – egy almát felvéve és elfogyasztva gyógyulhatunk, ám ha a gyümölcsöt beledobjuk egy életerő-italba, antitoxint nyerünk, amivel semlegesíthetjük például a légyölő galóca hatását, ha botor módon nem a kardunkat kentük be vele, hanem a nyelvünket.

A fent leírt hirig még látványosabb és pörgősebb lesz, ha sikerül összeállni pár haverunkkal, lévén akár négyen is kalandozhatunk, és mindenki megidézhet maga mellé egy segítőt is. Érdemes megemlíteni, hogy a játék a mai kornak megfelelően nyílt rendszerű, azaz bárki bármikor csatlakozhat a meccshez vagy kiléphet belőle, sőt ez igaz akkor is, ha a már játékban lévők épp harcolnak – a frissen érkező szabadon csatangolhat, mialatt a többiek tolják a köröket.

„KÖNYÖRGÖM GYEREKEK, AKASSZUK FEL!"

A multinak van még egy érdekes opciója, amely már tényleg visszavezet minket a papír-ceruza RPG-khez, és ez a kooperatív dialógusrendszer. Döntéshelyzetbe kerülve minden játékos kifejtheti véleményét, és ha ez nem egyezik, a játék a tulajdonságokat összevetve eldönti, kinek az akarata érvényesül – a nagyobb erő vagy a magasabb karizma „visz mindent". Izgalmas lehetőség, és persze az így meghozott döntés következményei kihatnak a továbbiakra is (bár az számomra nem világos, hogy ha mondjuk, beszáll mellém a helyi terminátor, izomból eléri, hogy kinyírjunk egy NPC-t, aztán elegánsan odébbáll, én meg szívok a negatív következmények miatt, az miért is lesz jó nekem, de majd meglátjuk, hogy működik mindez a gyakorlatban).

SZÍNES, SZAGOS, VÁRÓS...

A játék megjelenésében könnyed, mókás lesz, a hangulatról pedig mindezek mellett a jó öreg Kirill Pokrovsky felel (ő a széria állandó komponistája). És bár a két, kötött hős nem ad akkora szabadságot, mint a nyílt karaktergenerálással indító címek, az így megnyirbált szavatosságot minden bizonnyal kitolja a szerkesztőmodul, lévén megkapjuk ugyanazt az eszközkészletet, mellyel a fejlesztők dolgoztak, így csak a rajongók kreativitásán múlik majd, hogy mennyi és milyen minőségű pályát és kalandot, küldetést tudnak előállítani a segítségével. Mindezekkel együtt és a fentiek fényében a Divinity: Original Sin mindenképp várólistás nálunk, bár a végleges verzióig még sok kérdőjelet ki kell egyengetniük a belga srácoknak.

LENGYEL AMNÉZIA

Sacrilegium

E3 2012

[IRTA **JOHNBART**] **A túlélő horrorok és a formás női domborulatok kedvelői örülhetnek, a vámpírok pedig kezdhetnek elköltözni Erdélyből, 2013 tavaszán ugyanis lehet, hogy újabb Amnesia-szintű kalandban lesz részünk.**

ADATOK

KIADÓ
TopWare

FEJLESZTŐ
Reality Pump Studios

MŰFAJ
túlélő horror

MEGJELENÉS
TBA

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Alan Wake
2010 (MICROSOFT)

Silent Hill: Downpour
2012 (KONAMI)

PC **X360** **PS3**

Dacára az Amnesia zajos kritikai (és kellemes anyagi) sikerének, a túlélő horrorok ínyenceit továbbra sem fenyegeti a bőség zavara. Ezen pedig az idei E3-felhozatal sem változtatott számottevően, az új Dead Space és Resident Evil ugyanis már inkább tekinthető akció-thrillernek, míg az érdekesnek tűnő, lopakodós DARK épp hogy felcseréli a szokott szereposztást (azaz ellenlábasainknak kell félniük tőlünk). No, azért a műfaj kedvelői ne aggódjanak, nem maradnak digitális aggódnivaló nélkül, a német Topware ugyanis hamar felismerte a konkurencia relatív hiányát eme műfaji szegmensben, így nem is volt rest előrukkolni egy felettébb borzongatónak ígért új címmel: ez lenne a Two Worlds- és az Earth-sorozatot jegyző Reality Pump műhelyében készülő Sacrilegium (avagy „szentségtörés").

ALEX, A VÁMPÍROK RÉME

Amint sikerült kibetűznünk a játék címét, lássuk, mi is rejtezik mögötte – azt mindenesetre már most előrebocsájtjuk, hogy sokat egyelőre nem tudni a programról, a sajtónyilatkozatok és a hivatalos oldal ugyanis jelenleg csak a szokásos öntömjénező rizsát tolja rettegésre vágyó arcunkba. Ami bizonyos, hogy a sztori egy fiatal és csinos egyetemista, Alex körül forog: a kalandortermészetű hölgy San Franciscóban éli tanulással és bulikkal tarkított életét, amikor egy nap rájön, hogy világunk egyáltalán nem az, aminek látszik, a modern tudomány és technika szőtte felszín alatt ugyanis a legendákból és rémtörténetekből ismert természetfeletti vérfagyasztó erői rejteznek. Ezek legfélelmetesebb képviselői a Moroi névre hallgató, brutális testi erővel és vérszomjjal megáldott vámpírok, kiktől nem csak Edward, hanem Penge is berosálna. Felismervén az emberiségre jelentett veszélyt, hősnőnk barátaival útra kel, hogy valamiképp megakadályozza a veszedelmes faj térnyerését – ennek során pedig San Franciscótól egész Kelet-Európáig vezet utunk (a kiadott képek egyikén egy később birtokba vehető román járőrmotor látható, szóval az utóbbi bizonyára Erdélyt takarja).

Dicséretre méltó a Topware igyekezete a stílus népszerűsítése terén, reméljük a végeredmény se fog csalódást okozni

EZÜST PISZTOLYGOLYÓK

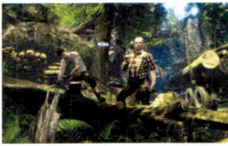
Magáról a történetről többet nem tudni (leszámítva hogy természetesen csavarosnak és klisédöntögetőnek ígérik), a helyzet viszont a játékmenettel kapcsolatban sem jobb, mivel ott is eléggé sötétben tapogatózunk. Ami biztos, hogy az ígéretek szerint a Sacrilegium kerülni fogja a vásári ijesztgetést, és helyette inkább az Amnesiához hasonlóan konstans rettegésben igyekszik tartani a játékosokat – ezt a komor helyszínek, a baljós sötétség, szívrohamot előidéző quick time eventek (oké, ez annyira nem hangzik jól), illetve a ránk rontó félelmetes fenevadak együttesével igyekeznek állandósítani.

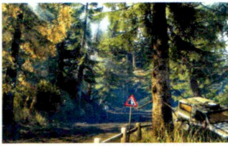
Utóbbiakkal szemben viszont nem muszáj mindig felhúzni a nyúlcipőt: noha kezdetben jobban járunk, ha inkább kerüljük az összezördüléseket, Alex a sztori előrehaladtával hatékony gyilokszerszámokra (nyílpuska, revolver) tehet szert, emellett a harcművészetekben is jártas, szóval a Frictional rettegés-szimulátorával szemben nem leszünk teljesen kiszolgáltatottak – mindenesetre reméljük, hogy mindez nem jelent majd Buffy-szintű darálást, különben igen nehezen lehetne tartani a fentebb megfogalmazott ígéreteket...

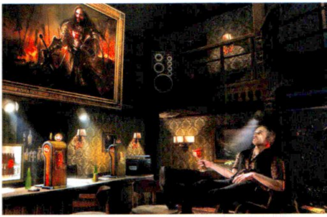
KEGYES LÁTVÁNYVILÁG

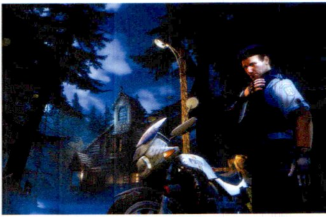
A Topware persze nem csak a játékmenet és a sztori, hanem az azokat életre keltő technológia terén is sokat ígér. A játékot a Two Worlds II-t hajtó GRACE motor legújabb verziója hajtja, és noha akció közben még nem láttuk, az in-game kedvcsináló képek elég hangulatosan festenek, az Earth 2160 után pedig hajlamos is vagyok elhinni, ha a Reality Pump remek grafikáról beszél. Hasonlóan erős fegyverténynek ígérkeznek az animációk, amiket szintén álleejtőként aposztrofálnak – állítólag minden karakter egyénre szabott animációs és mo-cap készlettel érkezik, utóbbiakat ráadásul harcművészek részvételével rögzítették, a képernyőn látható mozgás tehát látszólag nem akadályozza majd a beleélést, akárcsak a színészi játék, amiről szintén szuperlatívuszokban beszélnek (azért az Earth-sorozat szörnyű hangalámondásai után remélem, ebből tényleg lesz is valami). Végezetül apró unikum, hogy a játék a Reality Pump házi 3D-s technológiáját, a 3D-ET-t is támogatja majd: ekkor egy webkamera segítségével a játék szemmozgásunknak megfelelően dönti/forgatja a kirajzolt tájat, elősegítve így a mélységérzetet.

A Topware és a Reality Pump tehát sokat ígér, de konkrétumokat nem tudunk, a Sacrilegiumból így jelenleg bármi kisülhet – mindenesetre, ha a bagázs legalább az ígéretek felét tartja, egy kellemesen borzongató túlélő horrorral lehetünk gazdagabbak 2013 tavaszán... ■









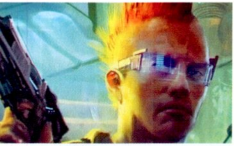
E3 2012

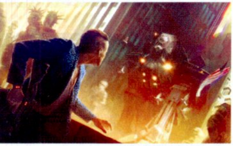
PC X360 PS3

DIGITÁLIS ROMÁNC

Cyberpunk

[ÍRTA **WILSON**] **A dupla adagnyi fantasy után nagyot ugrik előre a jövőbe a CD Projekt Red. A szerepjátékok mesterei most az alulreprezentált cyberpunk világban mesélik el a maguk komor opuszát, varázslat nélkül.**





ADATOK

KIADÓ	**CD Projekt**
FEJLESZTŐ	**CD Projekt Red**
MŰFAJ	**RPG**
MEGJELENÉS	**TBA**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**20%**

STÍLUSMINTA

Anachronox
2001 (EIDOS)

The Witcher II
2011 (CD PROJEKT)

Fantasy birodalom kis pénzből: csodálatra méltó az a teljesítmény, amivel a CD Projekt Red felküzdötte magát a teljes ismeretlenségből a CRPG stílus csúcsára. Mert ugyan a Witcher első része tartalmas, szórakoztató játék volt, de a második volt az, amivel kerekké vált a kép és igazán ki tudtak teljesedni. Már csak ezért is csodálatos az a pálya, amit a lengyelek befutottak, hát még ha mellé állítjuk a jóval többe kerülő, jóval nagyobb tapasztalattal készült Dragon Age II-t, hogy lássuk, a szomszédban bizony igazi mesteremberek dolgoznak.

Mesteremberek, akik nem félnek az újtól és bátran vetik bele magukat akár egy teljesen más hangulatú játékba is. Hiszen a **Cyberpunk** és a Witcher között annyi a kapcsolat, hogy mind a kettő RPG, és mind a két játék mögött ugyanaz a csapat áll. Az egyelőre ismeretlen időpontban érkező sci-fi nem teljesen egyedi fejlesztés: a Witcher alapját egy regény, a Cyberpunkét pedig egy igazi keményvonalas, sokoldalú kockás szerepjáték adja, annak is a második változata, a Cyberpunk 2020. Az alapjáték nem egy barátságos jövőképet fest le, hiszen itt már nem országok, hanem gigantikus vállalatok kezében összpontosul minden hatalom és pénz, az emberiség zöme pedig chipekkel és implantokkal mászkál a testében. Az eredeti szabályrendszer a harcot is meglehetősen komolyan veszi, oldalakat szentelve az azonnali halált okozó tényezőknek, így ha a CD Projekt betűről betűre követi az 1990-ben lefektetett alapokat, biztosra vehetjük, hogy kihívásban gazdag kalandot kapunk. Igaz, erre már a Witcher II-ben se lehetett panasz, elvégre Geraltot már közepes fokozaton is könnyedén szét tudta kapni egy regimentnyi katona, ha nem figyelt a bőrére.

Ennél többet sajnos a Cyberpunkról nem lehet tudni, így azt sem, hogy megjelenik-e jövőre, vagy hogy pontosan ki is lesz a főhőse, és éppen milyen okból kell a világ bajait a vállunkra venni. Félni nem kell: a CD Projekt már kétszer is megmutatta, hogy értenek ahhoz, amit csinálnak! ■

SZÜRREALIZMUS, POFONOKKAL

Zeno Clash II

PC X360 PS3

[ÍRTA **WILSON**] **Chile egyetlen világhírű játékfejlesztő stúdiója leporolja a sikerüket meghozó játékot. Érkezőben a felejthetetlen Zeno Clash folytatása, újabb adag, épp ésszel felfoghatatlan jelenetek egész sokaságával!**

ADATOK

KIADÓ	**Atlus**
FEJLESZTŐ	**ACE Team**
MŰFAJ	**akció-kaland**
MEGJELENÉS	**2013 tavasz**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**50%**

STÍLUSMINTA

Zeno Clash
2009 (TRIPWIRE)

Cryostasis
2009 (ASPYR)

Fogós kérdés játékosok számára: milyen stílusba sorolnád a Zeno Clasht? FPS nem lehet, hiszen lőfegyver nem nagyon van benne. Kalandjátéknak talán kissé sovány, hiszen párbeszédből és karakterekből sincs eleresztve. Verekedős játéknak csak ímmel-ámmal állja meg a helyét, hiszen nem arénákban zajlik és nincs megkaparintható győzelmi trófea sem. Maradjunk annál, hogy a **Zeno Clash** ez is, az is volt – lehet, hogy a végére kissé túlságosan is a sablonos játékmenetében ragadt, de az egyedisége mind a mai napig vitathatatlan.

Éppen ezért is tűnik furcsának, hogy a chilei ACE Studios csak most, több mint négy évvel az eredeti után szánta rá magát arra, hogy folytassa a hermafrodita szülő gyermekének történetét. Ghatot most se szereti túlságosan a világ, így a nyakába kapja a maga, meg a többiek problémáit, hogy a helyzetet ne diplomatikus úton, párbeszéddel, hanem pusztakezes harcokkal oldja meg. Zenozoikban ez továbbra is mindennapos, főleg, mióta megnyitotta a kapuit, hiszen a folytatás már nem ultra lineáris csőjáték, hanem bizonyos fokig sandbox kaland, ahol a helyszínek zöme szabadon, kötöttségek nélkül fedezhető fel.

Reméljük, az újítások sora az ellenfelekre is kiterjed, hiszen a Zeno Clash első fele maga volt a tökéletesség, a második viszont monoton, unalmas és néha frusztráló jelenetek egész sokaságát hozta, olyan útonállókkal, akikből már korábban sikerült vagy háromtucatnyit leverni. A kaland nem lesz magányos, a kooperatív játékmódnak hála egy ismerős is megoszthatja a pofonokban, felfoghatatlanul elborult tájakban, elmebeteg jelenetekben garantáltan bővelkedő történetet, ahol épp annyira megszokott egy egész világot laposra verni, mint kétnemű apuka/anyuka gyermekének lenni! ■

Doom 3: BFG Edition

E3 2012

PC X360 PS3

[ÍRTA **WILSON**] **A Rage sikertelensége nem tántorította el az id Software-t attól, hogy maradjanak a kaptafánál: a háttérben már évek óta készül a Doom 4, így jó felvezetésnek tűnik a sorozat klasszikus részeit egyetlen lemezre pakolni!**

Ennyi év távlatából talán már könnyebb megállapítani, hogy jó vagy rossz volt-e a Doom 3: maradjunk annyiban, hogy teljesen más volt bármelyik korábbi részhez képest.

Hiszen ki tudná feledni a motort, amit az id szokás szerint messiásnak kiáltott ki, mégis gondja akadt a nagyobb, nyílt, ne adj' isten világosabb tereppel? Vagy a zseblámpát, amit az alapjátékban egyszerűen nem lehetett a fegyverrel együtt használni? És akkor ne felejtkezzünk el az ezernyi ultra sötét folyosóról és szobáról, ahol minden zárt ajtó mögött volt minimum egy szörny. Ha a Bethesda kiadói részlegéről van szó, akkor ők mindent meg fognak tenni azért, hogy ez ne csak a veterán, de az újonc játékosok emléke is legyen, hiszen ősszel érkezik a **Doom 3: BFG Edition**, amely a nevével ellentétben nemcsak a harmadik részt tartalmazza, de az első kettőt is. Az id még a tartalmi részbe is belenyúl: nem csak a három Doom és a Resurrection of Evil kiegészítő lesz a csomagban, de hét vadonatúj pálya is, két-három órával toldva meg a szavatosságot, sőt, örömtüzet gyújthatunk a bármikor, akár lövés közben használható zseblámpa okán is. Az első és a második rész szerepeltetése elsősorban azoknak okoz majd örömet, akik nem vették meg az Xbox Live piacteréről, hiszen ott már évek óta elérhetők.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 10.19.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Doom 3
2004 (ACTIVISION)

Doom 3: Resurrection of Evil
2005 (ACTIVISION)

A grafikus résszel kapcsolatban már nem lehet lelkesedni, mert az id ugyan feljavított látványvilágot ígér, az azonban száz százalékosan biztosra vehető, hogy az erősebb Doom 3 modok nyomába se fog érni. Sebaj: a tartalom mindenképp kárpótol, hiszen igazi klasszikusról, korszakalkotó játékokról van szó, amiből most egy csomagban kapunk egy nagy adagot, csökkentett áron, október 19-én!

Dark Souls: Prepare to Die

PC

[ÍRTA **WILSON**] **Nem rejti véka alá a Namco Bandai, hogy mit kínál: a nyár végén végre PC-re is megjelenik minden idők egyik legkeményebb szerepjátéka, ahol a halál centinként próbálja elragadni az embert.**

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2012. 08. 24.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Demon's Souls
2009 (SONY)

Dark Souls
2011 (NAMCO BANDAI)

Fura dolog a kihívás: a mai játékosok általában a végtelen mennyiségű gránátot hajigáló Call of Duty-ban, vagy a bullet hellt kínáló shumpokban találkoznak vele. Volt azonban egy hosszú korszak, amikor nem voltak checkpointok, visszatöltődő életerő, vagy halhatatlan társak, akik még a legmeredekebb szituációkból is ki tudtak menteni. Ez a korszak még létezik – a From Software öleli a keblére.

A Dark Soulsról tavaly, a konzolos verzió megjelenésekor már ömlengtünk egy sort a PC Guru Online-on, az átirat pedig az, ami: konverzió, kozmetikázás nélkül. Ennek persze megvan a hátulütője a From Software tapasztalatlansága, illetve a fejlesztésre szánt szűkös idő miatt, így sajnos a képfrissítési problémák rányomják a bélyegüket az amúgy rettenetesen egyedi, hihetetlenül hangulatos dark fantasy környezetre.

Szerencsére ezért kárpótol a tartalmi oldal, mert nemcsak a minimum 40 órás alapjáték érkezik, de egy nagyobb extra fejezet is, több felfedezésre váró, sosem látott területtel, főellenfelekkel és NPC-kkel, na meg pár igazán ütős fegyverrel, páncéllal, pajzzsal.

Minden szenvedést, minden asztalcsapkodást, minden kontroller-törést megér: a Dark Souls még mindig minden idők egyik legnehezebb, legkönyörtelenebb játéka, amely egy szalmaszálat se hajlandó keresztbe tenni a játékos továbbjutása érdekében. Viszont ennek köszönhetően remek élmény, hiszen a hosszú órák küzdelme után érkező sikerélményt, egy más játék se képes megadni – se PC-n, se konzolon nincs párja e vidéken, se a sárkányok, se a királygyilkosok földjén.

E3
2012

PC X360 PS3

A KIRÁLY VISSZATÉR

FIFA 13

[ÍRTA MO] **A futballmágia idén is a juharleveles országból érkezik, lévén továbbra is az EA Canada szállítja a FIFA epizódjait, az ígéretek szerint természetesen temérdek újítással felvértezve.**

ADATOK

KIADÓ	**EA Sports**
FEJLESZTŐ	**EA Canada**
MŰFAJ	**sport**
MEGJELENÉS	**2012.09.28.**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**95%**

STÍLUSMINTA

FIFA 12
2011 (EA)

UEFA Euro 2012
2012 (EA)

Idén két sarkalatos pontra helyezték a fejlesztési munkálatokat a stúdiónál: a labdáért folytatott fizikai küzdelem tökéletesítésére, és a még dinamikusabb, kreatívabb és valósághűbb támadásszervezés kialakítására. Valljuk be, előbbire alaposan ráfért a finomítás, mert bár az Impact Engine forradalmi újítás volt a maga nemében a FIFA 12-ben, a pályán rongybabaként repkedő játékosokat bemutató YouTube videók hada bizonyítja, hogy nem volt tökéletes a motor. David Rutter, a FIFA sorozat producere szerint ennek vége, az új, birkózásra, ütközésre, lökdösődésre hangolt Impact Engine már sokkal életszerűbb küzdelmet eredményez. Ám a fejlesztők nem elégedtek meg ennyivel, hiszen a mesterséges intelligenciát is edzőtáborba küldték, hogy alkalmazkodni tudjon az új kihívásokhoz. Ez főként a védekező munkán fog meglátszani, például a Rio Ferdinandhoz hasonló testfelépítésű védők jobban kihasználják majd erejüket, beállnak a támadó elé, a lövés pillanatában meglökik, elnyomják, kiszorítják a gyengébb fizikumú csatárokat. De nemcsak a nagynevű sztárok, hanem a másodosztály hentesei is igyekeznek majd a maguk módján megoldani az egy az egy elleni szituációkat. Persze nem garázdálkodhatnak majd büntetlenül, ugyanis a bíróknak élesebb lesz a szemük, mint valaha, és nem fújnak majd olyan nagyvonalúan.

JELSZÓ: KISZÁMÍTHATATLANSÁG

Erre kontrázva a támadójáték hatékonyságát két új feature garantálja. Az egyik a hangzatos nevű First Touch Control, amely lényegében a labdaátvételeket, labdaérintéseket befolyásolja. Jobban fog számítani a labda íve, gyorsasága, csavartsága és persze a játékos technikai képzettsége: például Xavi akár oxival is átveszi majd az olyan lasztit, ami egy átlagos játékostól méterekre pattan. Ezt a funkciót kifejezetten kreatívan lehet majd használni a védőktől való elszakadásra, váratlan passzokra, és a játék is sokkal kiszámíthatatlanabbá válik tőle: megeshet, hogy egy rontott labdaátvétel vagy egy felpörgetett labda pont ziccer helyzetet teremt.

A cselezési rendszer szintén finomodik, és szerényen a Complete Dribbling névre hallgat, vagyis az EA fejlesztői szerint sikerült megalkotniuk a tökéletes cselezési mechanizmust: a tekintélyes számú elemmel bíró trükklista tovább bővült, és mostantól még nagyobb szabadságot élvezhetünk a driblik során. A Lionel Messi inspirálta gyors irány- és tempóváltások éppúgy kifogástalanul működnek majd, mint az álló labda mellett végrehajtott testcselek, vagy a labda talppal történő könnyed húzogatása. Az MI fejlődése a támadó szekcióban is érezhető lesz, a csatárok folyamatosan elmozognak a védőktől, hogy labdát kaphassanak, és befutnak az üres területekre, hogy elcsípjék a hosszú indításokat.A pontrúgások új dimenziót kaptak a fejlesztés során, a Tactical Freekick opció jóvoltából ugyanis lehetőségünk lesz három játékossal mindenféle trükkös szabadrúgás-variáció elvégzésére: utasíthatjuk egyiküket, hogy lövést színlelve lépje át a labdát, vagy, hogy helyezkedjen jó pozícióba, hogy a legurítás után kapura bombázhasson. Persze ha éppen védekezünk, akkor sem kell tétlenül figyelnünk az eseményeket, plusz embert állíthatunk a sorfalba, illetőleg utasíthatjuk egyiküket a védvonalból való kirobbanásra, hogy blokkolja a lövést. A játék természetesen megannyi új animált mozdulattal gazdagodik a feature-ök miatt, és némi grafikai polírozás is várható, bár nagy változásra ne számítsunk e téren.

Ők még nem tudják, mi lett az EB vége, de a lap megjelenésekor ti már képben lesztek

ÜVÖLTS A BÍRÓVAL!

A többi komponenst illetően meglehetősen szűkszavúan és titokzatosan nyilatkozott az EA, a karriermódban a felhasználók által régóta könyörgött funkciókat ígérnek, továbbá kibővített Football Club lehetőségeket, amik tovább javítják majd az online fociélményt. Érdekességként megemlíthető még az E3-on demonstrált Kinect támogatás, mely révén hangunkkal utasíthatjuk a játékot cserék elvégzésére (anélkül, hogy meg kellene szakítanunk a mérkőzést), formációváltásra, illetőleg a Be a Pro játékmódban közvetlenül a pályán is hasznát vesszük a Voice Command lehetőségnek. Kérhetjük a labdát társainktól, utasíthatjuk csapattársainkat jobb helyezkedésre, vagy ha elég hevesen reklamálunk, akkor meggyőzhetjük a sporit az ítélete helytelenségéről.

2012 a trónfosztás éve lesz vagy sem? Ezt egyelőre nehéz lenne megmondani, ám ha az előzetes ígéreteket beváltják az EA-nél, akkor nem valószínű, hogy vissza kell adnia koronáját a PES-nek. És talán hajlandóak leszünk megbocsátani a foci EB tiszteletére (megcsúfolására?) megjelent UEFA Euro 2012 DLC-t is.

ÚJ IRÁNYOK

PES 2013

E3 2012

[ÍRTA **MO**] **Az utóbbi évek EA-vel szembeni sikertelensége kiverte a biztosítékot a Konaminál, és ha szeppuku végrehajtására nem is kérték fel a derék japán fejlesztőket, nagy változások zajlottak a széria körül, hogy új lendületet kapjon idén a PES.**

Fontos mérföldkő lehet a sorozat életében a 2013-as év, hiszen a „fejétől bűzlik a sushi" elvet követve Shingo „Seabass" Takatsuka visszavonult a sorozat éléről, akinek neve szinte már összeforrt a franchise-zal (állítólag a stúdió egy másik projektjén kezdett dolgozni). Helyét Kei Masuda és Kato Toru vették át, akik szintén nem újoncok, hiszen a háttérben mindketten évek óta a PES sikerén dolgoznak, előbbi például immár 14 esztendeje tartozik a Konami kötelékébe. Hogy ez a váltás mekkora sikert hoz majd a széria életében, pár hónap múlva kiderül, de minden esetre eddig igen pozitívnak tűnnek az általuk kijelölt fejlesztési irányvonalak, például az, hogy a sorozat rajongóival egyeztetve igyekeznek minél többet kihozni a következő részből.

VÉGY EGY JÓ KAPUST!

Ennek megfelelően három nagy újítás köré szerveződnek idén a PES munkálatai. A legjobb feature-nek a Full Control rendszer ígérkezik, mely a labdakezelés realisztikusságáért, a szűk labdaérintésekért és a cselek hatékony végrehajtásáért felel. Úgy tűnik, hogy végre megkapjuk a szabadság illúzióját, nemcsak bizonyos fokokban terelgethetjük a lasztit, hanem a kreativitásunknak és ügyességünknek megfelelően. És persze a virtuális játékosunk karakterének és képességeinek megfelelően, ami fontosabb lesz, mint valaha, erről pedig a továbbcsiszolt Player ID funkció gondoskodik. Félszáz sztárjátékos mozdulatait digitalizálták be tökéletesen, így galoppozhatunk, mint CR, kevergethetünk, mint Iniesta, vagy könnyedén elvéthetjük a labdát, ahogyan John Terry tenné azt. Persze a látványos cselek sem maradhatnak el, a rendszer a realisztikusság érdekében lassult egy kicsit, de így még szemet gyönyörködtetőbb kötényeket és esernyőket oszthatunk majd ki.

Komoly hátrányt kell ledolgoznia a PES sorozatnak, hiszen a FIFA már több éve elhúzott mellette. Igazi kihívás a japánoknak.

Jó hír, hogy ezzel egyidejűleg a sorozat Achilles-ínjaként emlegetett kapusokat is megregulázták a rajongók nem kis nyomására. A valódi hálóőrökkel történt konzultációt követően a kapusok sokkal életszerűbben viselkednek majd, nem feltétlenül rontanak ki egy beadásra, ha úgy ítélik meg, hogy nincs esélyük elérni, a gyenge gurításokat pedig nem kétségbeesett vetődéssel igyekeznek majd megkaparintani, mint eddig. A támadásépítésben is nagyobb szerep hárul rájuk a szabályozható erősségű és ívű kidobásokkal, kirúgásokkal, amikből remek kontratámadásokat lehet majd vezetni. Az eddigi videók alapján a játékos animáció azért még sokszor döcögős, de a kissé robotszerű megoldásokon még bőven van idejük finomítani a készítőknek.

A PÁLYÁN EGYEDÜL VAGY

Nemcsak új mozdulatok és trükkök kaptak helyet a 2013-as címkével ellátott epizódban, hanem a passzjátékot és a lövési rendszert is átdolgozták a fejlesztők. Egészen konkrétan teljesen manuálisan befolyásolhatjuk a labdák röppályáját, adhatunk lassú, magas indításokat, vagy gyors, lőtt passzokat, illetőleg a háromszögelés is teljesen érzékeinkre lesz bízva, így tulajdonképpen minden akaratunknak megfelelően alakul majd a pályán, aminek a labda nélkül irányítható társ csak újabb mélységeket kölcsönöz. Érdekes, hogy az érkező FIFA-hoz hasonlóan a PES-ben is kifejlesztettek egy Dynamic First Touch névre hallgató feature-t, ami az átadások megszelídítését modellezi: gombnyomással lehet majd lábhoz ragasztani a lasztit, netán átpörgetni a védők feje felett egy laza mozdulattal.

AGYAS CSAPAT

És akkor még nem szóltunk a megokosított ProActive mesterséges intelligenciáról, mely sokkal valósághűbbé teszi a pixelgyepen folyó küzdelmet az idén. A csapatok szervezettebbek lesznek, mind a védekezésben, mind pedig a támadásban: a játékosok gyorsabban reagálnak az egyes szituációkban, a védők jobban lezárják az üres területeket, ügyelnek a csapatrész együttmozgására, a középpályások hatékonyabban szereznek labdát az időzíthető szereléseknek és a csapattársak segítségének hála, a csatárok pedig teszik a dolgukat, megbontják a védelmi vonalat és üresbe mozognak, hogy kaphassák a bőrbogyót.

Nemcsak a játékmenet, hanem a körítés is változni fog, így például a tavaly bemutatkozó Football Life rendszer és az online Mester Liga is. Előbbiben lehet majd pénzt keresni és a csapat gyengeségeit kiküszöbölő speciális edzőket alkalmazni, utóbbi egy teljesen új rangsor-rendszert kap, ami a hasonló szintű játékosokat fogja egy szinten kezelni, a mérkőzések, bajnokságok pedig 240 online városra lebontva szerveződnek, és az azonnali Facebook szinkronizálás már alapfunkció lesz. Természetesen ezek csak egy részét jelentik a változásoknak, számtalan apróság került javításra (realisztikusabb hang, több statisztikai adat, részletgazdagabb grafika, további licencek stb.), és még több újdonság bevezetésre, és ha mindez igaz, akkor a valaha készült legjobb PES játékot üdvözölhetjük az ősszel. ■

ADATOK

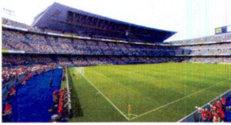
KIADÓ
Konami
FEJLESZTŐ
PES Productions
MŰFAJ
sport
MEGJELENÉS
2012. ősz
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

FIFA 12
2011 (EA)

PES 2012
2011 (KONAMI)

PC **X360** **PS3**



PC **X360** **PS3**

ASZFALTBETYÁROK

F1 2012

[ÍRTA **MO**] **Idén márciusban a Codemasters egy több évre szóló szerződést írt alá a Forma 1 hivatalos jogait illetően, és mostanra biztossá vált az is, hogy idén ősszel érkezik a szokásos multiplatform verzió.**

ADATOK

KIADÓ
Codemasters
FEJLESZTŐ
Codemasters
MŰFAJ
szimulátor
MEGJELENÉS
2012 szeptember
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

F1 2010
2010 (CODEMASTERS)

F1 2011
2011 (CODEMASTERS)

A stúdió által 2010-ben újraélesztett sportjáték sorozat első epizódja nem nyűgözte le a rajongókat, a tavalyi részt azonban már odatették a fejlesztők, és ugyan még mindig nem a játékba ültetett valóságot kaptuk, végre egy olyan darab került az F1 rajongóinak kezébe, melyben nagyon is számított, hogy ki mennyire mozog otthonosan a villámgyors gépek világában. Az idei menetben sem számíthatunk kevesebbre, és az előzetes információk alapján úgy tűnik, hogy az izgalmas versenyhelyzetek és a játékélmény frontján még kiemelkedőbb élményt nyújt majd az F1 2012.

ÚJ SZEZON, ÚJ KASZTNI

A sokakat leginkább érdeklő rész a játék szimulációja, aminek realisztikusabbá tételére sok időt és energiát fordítottak a fejlesztők: átdolgozták az autók fizikáját, új felfüggesztési rendszert hegesztettek, hogy még inkább érezhető legyen a gépek súlya és tapadása a pályán, valamint az egyébként remek gumikopási mechanikán is finomítottak kicsit. A törési modell szintén megváltozik, teljesen új sérülések keletkezhetnek az autónkon, ha nem vigyázunk rá, továbbá a valódi Forma 1 szabályváltozásait követve kialakított versenygépekkel futhatunk. Visszatér a lóerőket pár másodpercre felturbózó KERS, és debütál a DRS (Drag Reduction System), ami a hátsó légterelők állítását teszi lehetővé, hogy nagyobb sebességre gyorsulhassunk egy rövid szakaszon, természetesen hosszabb féktávért cserébe. Az autókat amúgy akár az utolsó csavarig módosíthatjuk majd, hogy minél kezesebbek legyenek a pályán és passzoljanak a vezetési stílusunkhoz, vagy rábízhatjuk magunkat a csapatunk mérnökeire is, akik készséggel beállítják verdánkat a futamra.

A visszafogottan sikeres első rész után után idénre már igazán karakteres és kidolgozott játékká formálódott az F1 sorozat

SZÁGULDÓ CSILLAGOK

Magától értetődő, hogy az összes istálló, összes fémparipáját megtaláljuk a játékban, ahogyan a hozzájuk tartozó pilótákat is, így Sebastian Vettel és Fernando Alonzo is része lesz a virtuális versengésnek. Csak éppen a továbbfejlesztett AI révén sokkal inkább hasonlít majd versenyzési stílusuk a valós megfelelőjükhöz. A száguldó cirkusz körítése szintén hangsúlyos lesz, megtapasztalhatjuk milyen egy pilóta csillogással és izgalommal övezett privát élete, és sajnos visszatér a kezdetben jópofa, ám rövid idő után rém idegesítő médiai interakció, vagyis az újságírók megint hülyébbnél hülyébb kérdésekkel zaklatnak majd minket. Állítólag a szisztéma alaposan megváltozott, ám kérdéses, hogy valóban szükség van-e a játék ezen részére. A Young Driver's Test módnak hála azonban nem csak a vérprofik, hanem az újonc, de tehetséges versenyzők világába is bepillantást nyerhetünk, akiknek elsőként bizonyítaniuk kell, hogy érdemesek arra, hogy egy neves istálló színeiben a Forma 1-ben nyomják a gázpedált. Választhatunk, hogy a Ferrari, a McLaren, vagy a Red Bull színeiben kezdjük meg üstökösszerű karrierünket, amely során elsajátíthatjuk, hogy hogyan kell az autókat vezetni, hogy hogyan építsük fel a taktikánkat a futamokon, és minden egyes apró trükköt, ami mondjuk Schumacher kisujjában van már. Egyfajta felkészítő játékmód lesz ez a valódi megmérettetésre, így elsősorban a kezdő játékosok örülnek majd ennek a fejlesztésnek.

Nem faltól-falig szimulátor, de legalább hiteles játék. Még a reklámok is a helyükön vannak!

HA ESIK, HA FÚJ

Merthogy nem kis rutint igényel a tényleges versenyzés, amiről két új pálya (az indiai nagydíj és a legendás Nürburgring), illetőleg a már említett, újratervezett mesterséges intelligencia, és a realisztikus játékélmény gondoskodik. Nem kis előnyben lesz az, akinek Palik László szakértő kommentjei ott csengenek még a fülében (érezd az iróniát), és tisztában van vele, hogy mikor kell a kopott gumit cserélni, hogy milyen taktikát érdemes választani, ha a Safety Car begördül a pályára, vagy mi tévő legyen, ha elered az eső. Utóbbira például igen nagy az esély, hiszen a változékony időjárás eddig is fontos eleme volt a játéknak, de mostantól a viszonyokat dinamikusan generáló rendszernek köszönhetően előfordulhat majd, hogy míg a pálya egyik részén esik az eső, addig a másik felén teljesen száraz marad az aszfalt, ez pedig a verseny alatt akár többször meg is változhat, totálisan felborítva ezzel előzetes futamterveinket. A Codemastersnek van még pár hónapja, míg a rajtrácsra gördíti az F1 2012-t, és állításuk szerint nem fognak lazsálni addig sem, hiszen rengeteg módosítást terveznek még a megjelenésig (pl. a motorhangok teljes renoválását stb.), amit ezek után epekedve várunk.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

Injustice: Gods Among Us

E3 2012

X360 PS3

[ÍRTA BATE] A Street Fighter IV sikere óta újra reneszánszukat élik a verekedős játékok, és a több szériát futtató Capcom mellett a többi kiadó is szeretne egy-egy szeletet a láthatóan jövedelmező tortából. A Warner ezúttal szuperhősökkel, és a meglehetősen jól sikerült Mortal Kombat reboot alkotóival száll be a küzdelembe.

Soul Calibur V, Marvel vs. Capcom 3, Mortal Kombat, Street Fighter X Tekken – néhány olyan cím az elmúlt két évből, ami a verekedős játékok szerelmeseit igyekezett elcsábítani. A kereslet meghatározza a kínálatot, a játékosok részéről van igény a műfajra, és a tavalyi Mortal Kombattal komoly sikereket elkönyvelő NetherRealm újabb ígéretes programot hegeszt, melynek keretében a DC Univerzum hősei és gonoszai esnek majd egymásnak.

A MÚLT ÁRNYÉKA...

A játék címe cseles, hiszen az Injustice: Gods Among Us nem utal arra, hogy itt ismert képregényhősök csapkodják majd egymást a falnak. Ez persze érthető, hisz sokunkban él még a gyengécske Mortal Kombat vs. DC Universe emléke, a kiadó pedig szeretné, ha az új játékról nem a korábbi szégyenfolt jutna az eszünkbe. Az összehasonlítás elkerülhetetlen, de ismervén az alkotók korábbi munkáját, és az E3-on napvilágra került részleteket, mi úgy érezzük, hogy a 2008-as blamázs ezúttal nem ismétlődik meg.

Habár a játék sztorijáról még semmi nem derült ki, az biztos, hogy nem habcsókos történetet kapunk, hiszen mind a látvány, mind a beharangozó videó kulcsmondata („Mi lenne, ha a legnagyobb hőseink válnának a legnagyobb fenyegetéssé?") arra utal, hogy a DC karakterek valamilyen sötét esemény hatására feszülnek majd egymásnak. Egy verekedős játékban a cselekmény ugyan huszadrangú, de azt a 2011-es Mortal Kombat is bizonyította, hogy a játékosok hálásak a jól összerakott single kampányért, és ezt nyilván a játékért felelős szakemberek sem felejtették el.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN

A fejlesztők ugyan még nem túl bőbeszédűek a 2013-ban debütáló játékkal kapcsolatban, de az már biztos, hogy Superman, Batman, Wonder Woman, Flash, Solomon Grundy és Harley Quinn helyet kapnak majd a választható karakterek között. A szereplők közül mindenki újradizájnolt kosztümöket kap, amelyek ugyan hűek az eredeti hacukákhoz, azonban sokkal inkább hasonlítanak páncélra, mint a képregényekből ismerős sztreccsruhákra – már ez is jelzi, hogy a küzdelmek során kellő brutalitásra számíthatunk. Az alkotók külön kiemelték, hogy különleges figyelmet fordítanak az egyes figurák hátterére is, így nem csak kiegyensúlyozott, de egyedi karaktereket is kapunk, a rájuk jellemző tulajdonságokkal. Superman képes lesz a lebegésre, és a hő látás sem maradhatott ki, Flash pedig folyamatosan mozgásban lesz, akárcsak egy „táncoló bokszoló", várva a pillanatot, hogy elsüthesse villámgyors támadásait.

ZÚZD, AHOL ÉRED

Lévén igazi nagyágyúkról van szó, más verekedős játékokkal szemben itt már az alaptámadásoknál is érezni fogjuk, hogy kemény csapásokat viszünk be, a legegyszerűbb mozdulatok is erőteljesnek hatnak majd, továbbá ezúttal sem maradunk speckó támadások nélkül, és az Injustice ezen a fronton igyekszik a legtöbbet nyújtani, méghozzá az arénák segítségével. Az egyes pályák már nem csak helyszínei, de „résztvevői" is a küzdelmeknek, hiszen a tereptárgyakat és a rombolás során leamortizálódó pályaelemeket mind-mind felhasználhatjuk az ellenfelekkel szemben, és vice versa. Batman nekirúgja Solomon Grundyt egy autónak, az összetörik a melák súlya alatt, majd a feltápászkodó gonosz megragadja a roncsot és hozzávágja a Sötét Lovaghoz – mindez egy teljesen átlagos pillanat az Injustice harcaiban, és az akciók tárháza igen széles, hiszen minden terület úgy lett felépítve, hogy számos lehetőséget biztosítson az ellenfelek megleckéztetésére. S ha ez még nem lenne elég, akkor érdemes megemlíteni azt is, hogy a pályák nem csak rombolhatóak, de több szintjük is van, így könnyen lehet, hogy Superman egész egyszerűen ad egy akkora pofont, hogy a földszint után – az emeletek átszkítását követően – a tetőn kell majd folytatni a harcot.

A látványra tehát nem lesz panasz, és ezt biztosítják az extra támadások is, melynek keretében Flash megkerüli a Földet, mielőtt lezúzná ellenfelét, Superman pedig egyenesen a sztratoszférába csapja fel az ellenlábasát, hogy aztán onnan vissza is üsse a porba – ezzel igazi, eddig sosem látott képregényes hangulatot varázsolva a képernyőre.

A megjelenés messze van, még sok a kérdőjel, de a fentiek alapján azért már elmondható, hogy egy olyan extravagáns, verekedős játék van készülőben, amire érdemes lesz odafigyelni a későbbiekben. ■

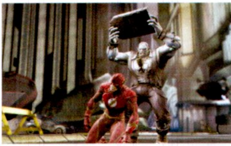
ADATOK

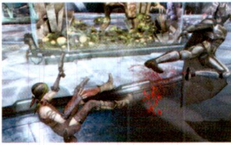
KIADÓ
WB Games
FEJLESZTŐ
NetherRealm
MŰFAJ
verekedős
MEGJELENÉS
2013
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

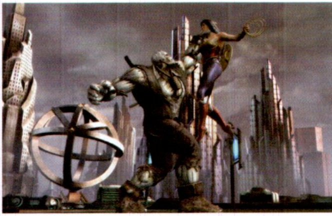
STÍLUSMINTA

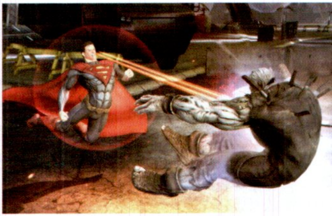
Mortal Kombat vs. DC Universe
2008 (WB GAMES)

Mortal Kombat
2011 (WB GAMES)







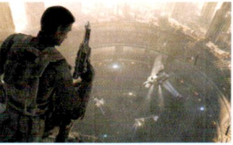


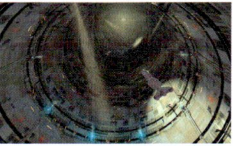
E3 2012

PC X360 PS3

Star Wars 1313

[ÍRTA **WILSON**] **Nagy sóhajtással int búcsút a fájóan középszerű Force Unleashednek a LucasArts, hogy végre valami újat, és a Star Warshoz méltót hozzanak létre, méghozzá fejvadászokkal, az eredeti trilógia idővonalában.**





ADATOK

KIADÓ
LucasArts
FEJLESZTŐ
LucasArts
MŰFAJ
TPS
MEGJELENÉS
TBA
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

Dark Void
2010 (CAPCOM)

Gears of War 3
2011 (MICROSOFT)

Ha díjazni lehetne vagy kellene a kihagyott ziccereket, akkor az elmúlt pár év teljesítménye alapján a trófea mindenképp a LucasArtshoz kerülne. Elvégre melyik az a cég, amelyik minden idők talán legismertebb, legsikeresebb témájából, úton-útfélén kisajtol mindent, de ha videojátékot kell belőle gyártani, akkor vagy homlokegyenest a másik irányba fut, vagy valami borzalmas torzszülöttet farag belőle? Hol van a Wii-s fénykardos játék, mikor kap végre folytatást a Jedi Outcast sorozat, mikor porolja már le valaki azt a nyomorult X-Winget a hangárban?

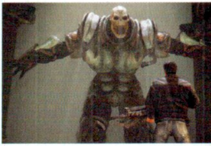
Nem ma, és nem is holnap, de ez csak félig rossz hír, hiszen az E3-on debütált egy új LucasArts cím, a **Star Wars 1313**. Már az is kisebb csoda, hogy egy vadonatúj játékról és nem folytatásról van szó, hát még az, hogy végre az eredeti trilógia adja az alapját, úgyhogy se Jar-Jar, se mesterkélt klónharcosok, se kifogásolható designú hajók nem fognak riogatni.

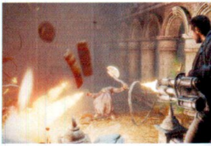
Lesz helyette sötét tónusokkal megfestett Coruscant, annak is a mélye, több száz méterrel a föld alatt, na meg olyan fejvadászok, akik nem félnek bemocskolni a kezüket. A 1313 igencsak ígéretes játék, nem csak a tartalom, de a külcsín tekintetében is: habár az Unreal Engine 3 hajtja, mérföldekkel mutat túl bármin, ami jelenleg a piacon van. A mindent bevilágító lézernyalábok, a faltól-falig fémfelületek, a koszos, piszkos páncélok, a kegyetlen, nyersen kinéző robotok olyan egyedi stílust, olyan különleges összhatást kölcsönöznek neki, amivel egyetlen Star Wars játék se büszkélkedhet. A Gears of Warból merített ötleteket ugyan nem tagadhatja le, de csak ezért kár lenne nem figyelni rá: az elkövetkezendő évek egyik legígéretesebb játékáról lehet szó.

Painkiller: Hell & Damnation

PC

[ÍRTA **WILSON**] **Közel fél tucat epizód után meglepő, hogy a Pokol nem fogyott ki a démonokból és más szörnyekből, pedig nagyon úgy néz ki, hogy a Painkiller nagytakarítása tovább folytatódik.**





Szalad az idő és szaladnak velük az emlékek is: ki gondolta volna, hogy a remekbeszabott Painkiller nem csak folytatást kap, de valóságos maffiacsalád lesz belőle? A Serious Sam szellemi örököse kapott öt kiegészítőt, gyakorlatilag öt különböző stúdiótól, különösebb irányvonal vagy koncepció nélkül – az eredetit megalkotó People Can Fly már az első résznél letette a lantot, manapság az Epic szárnyai alatt gyártanak ötletes, de üzletileg nem éppen sikeres játékokat.

A Painkillerben viszont még van pénz, nem is kevés, legalábbis az osztrák Nordic Games szerint, akik nemcsak egy új esélyt, de új folytatást is adnak a sorozatnak. A **Painkiller: Hell & Damnation** az eredeti szellemiségében készül, vagyis agyatlan, de látványos shooterként szeretne brillírozni a piacon. Az eszköztára megvan hozzá, a H&D-t már az Unreal Engine 3 hajtja, így a látványra biztos nem lesz panasz. És a tartalom? A kérdőjel itt még jogos, a játékot a meglehetősen ismeretlen, Lengyelországban székelő The Farm 51 készíti, vagyis a Painkiller továbbra is vándorbot marad, amit épp az ragad meg, akinek van egy szikrányi ötlete és lelkesedése.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games
FEJLESZTŐ
The Farm 51
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
TBA
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Painkiller
2004 (DREAMCATCHER)

Serious Sam 3
2011 (CROTEAM)

Az egyelőre nem világos, hogy a végleges verzió dobozos, vagy letölthető formában valósul-e meg: a Nordic Games nem éppen a sikeres, a boltok polcait letaroló termékekről híres, így nem tűnik hülyeségnek a digitális terjesztés, főleg a Serious Sam 3 példáját látva. De emiatt fájjon inkább az ő fejük, mi inkább dobjuk be a tömegnövelőt, mozgassuk meg az izmokat, hamarosan kezdődik a démonirtás!

E3
2012

PSV

FORRADALMI BLUES

AC III: Liberation

[ÍRTA **WILSON**] **A születőben lévő Egyesült Államok délkeleti csücskébe tesz kitérőt az idei hordozható Assassin's Creed epizód. Új főhőssel és új várossal érkezik Vitára az Assassin's Creed III tettestársának szánt Liberation.**

ADATOK
KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Ubisoft Sofia
MŰFAJ
akció-kaland
MEGJELENÉS
2012. 10. 30.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA
Assassin's Creed: Bloodlines
2009 (UBISOFT)

Assassin's Creed III
2012 (UBISOFT)

Amikor az Assassin's Creed III bejelentésekor a sajtó egy képviselője feltette a kérdést, hogy miért nem nő a főhős, a játék producere azt mondta: ahogy a reneszánsz Itáliában és a középkorban, úgy ebben a történelmi korban is kilógott volna egy ilyen főhős a képből. Aztán jött az E3, és vele együtt a Liberation, a sorozat új hordozható része, amely nemcsak, hogy az ACIII idején játszódik, de szinte annak a tőszomszédságában szedi az áldozatait. És még a központi karaktere se férfi!

INTIMTORNA

Aveline De Grandpré francia és afrikai szülők gyermeke, nem mellesleg magasan képzett orgyilkos, aki már az 1700-as évek vége óta a rendet szolgálja. Impozáns helyszínen szedi az áldozatait, hiszen a később a jazz szülőhazájának is kinevezett New Orleans az Egyesült Államok délkeleti csücskének igazi ékköve, a települést körbefogó mocsaras lápvidék, az ökölnyi méretű bögölyök és szúnyogok, na meg a mindig éhes krokodilok ellenére is. A világ forrong, dúl a háború a kolonizáló erők, az őslakosok és a függetlenségükre vágyó telepesek között, ha pedig ez nem lenne elég, még mindig aktívan jelen van a társadalomban a placage gyakorlata, vagyis a francia és a spanyol férfiak nem éppen szabad és felhőtlen házassága afrikai és kreol nőkkel.

A sorozat hírnevéhez méltatlan, PSP-s Bloodlines után a Ubisoft végre teljes figyelmet szentel a hordozható AC epizódnak

Azt ugyan nem tudni, hogy ebben a sokszereplős konfliktusban pontosan milyen lapot is osztanak Aveline-nek, az viszont biztos, hogy hiába ugyanaz a környezet és az idősáv, a Liberationben nem fog szó esni sem Desmondról, sem a jövő konfliktusáról – olyan különös mellékszál ez, amely csak a történet terén nem említhető egy lapon a fő epizódokkal, minden más szempontból viszont az ACIII kistestvére.

VENDÉGMUNKÁSOK

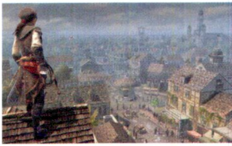
Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy a játék alapját adó Vita erős platform, ahol viszonylag kevés kompromisszumot kell kötni, így lehetőség volt egy komplett várost, illetve az azt körülvevő területet is megálmodni. New Orleans hatalmas, szabadon bejárható játszótér, nem éppen patyolat tiszta házakkal, templomokkal, ráadásul nemcsak a kifejezetten nagy település, de az azt körülvevő lápos-mocsaras terep is feltérképezhető lesz. A környezet igazán karakteres, leginkább a második Assassin's Creedben szereplő, a legkevésbé sem barátságos Forlihoz hasonlítható, csak itt nincs se várfal, se gondolások, és az olaszul káromkodó járókelők száma is meglehetősen alacsony. A Liberationben az eddigi részekhez hasonlóan más helyszínek is vendégszerepelni fognak egy-egy küldetés erejéig – jelenleg csak annyi biztos, hogy Mexikóban lesz feladat.

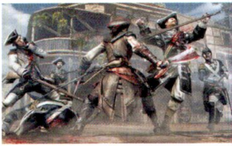
Nem éppen fekete-fehér konfliktus ez, mert barátból is lehet ellenség, és ez fordítva is igaz. A templomosok és az orgyilkosok harca a szokásos eszközökkel zajlik, így Aveline kelléktárában a rejtett tőr, a puska és a tomahawk épp annyi szerephez jut, mint Eziónál a dobókés vagy a kard. Persze vannak saját, különleges eszközei, mint a fúvócső vagy a machete, de a hölgy, Connorhoz hasonlóan az ellenfelek élő pajzsként való használatát se veti meg, ha valaki épp egy sorozatot készülne belé ereszteni.

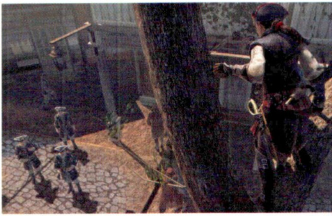
Ennél talán sokkal fontosabb, hogy a Vitán mennyire is működik ez, és milyen szerep jut a gép különleges képességeinek. A hátsó tapipad, az érintőképernyő és a giroszkóp elsősorban a kisebb akcióknál kap rivaldafényt. Ilyen lehet egy lovas kocsis száguldás, ahol a képernyőre bökő ujj szabályozza a lovak sebességét, vagy a szekereken való függeszkedés, ahol az egyensúlyozáshoz kell a gépet jobbra-balra döntögetni.

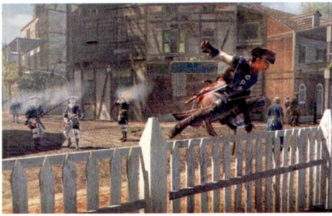
JAZZKEZEK ÉS BLUESLÁBAK

Románia ugyan a lehető legtávolabb van New Orleanstól, de az biztos, hogy nem megy a játék rovására. Az eddig inkább tesztelői feladatokat ellátó Ubisoft Sofia nemcsak az Assassin's Creed III játékmenetéhez, de a történelemhez való hűséget is elsődleges feladatának tekinti, így Aveline-t leszámítva minden kulcsszereplő pontosan úgy és pontosan akkor patkol majd el, ahogy az a valóságban is történt. Az AC III hősének, Connornak a váratlan feltűnése már nem ennyire hiteles, de felesleges lenne ezen kiakadni. Várjuk inkább a várost, a levadászható vadvilágot, a hamisítatlan New Orleans-i hangulatot és a kegyetlen harcokat, ahol egymásnak feszül az acél, repül az ólom és szakadnak a végtagok. Mert a nőknél kegyetlenebb élőlény már a múltban sem volt! ■









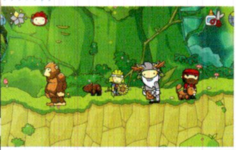
E3
2012

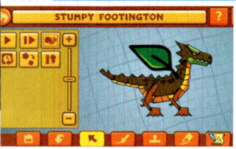
PC

ELEKTOR KALANDOR

Scribblenauts Unlimited

[ÍRTA **WILSON**] **Az iOS-es rész sikere után végre PC-n is megjelenik a Scribblenauts sorozat. Cthulhu, a dinoszauruszok és az őket életre keltő varázsceruza új kalandokkal várnak!**





ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
5th Cell

MŰFAJ
logikai platformer

MEGJELENÉS
2012. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

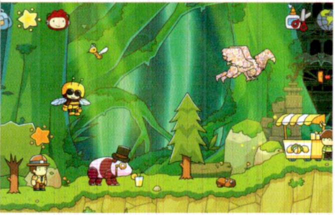
Drawn to Life
2007 (THQ)

Super Scribblenauts
2010 (WB GAMES)

Egyszerű, de zseniális ötletből formabontó játék. A szinte kizárólagosan hordozható Nintendo konzolon tevékenykedő 5th Cell története mesékbe illő: nem termeltek dollármilliókat, nem döntöttek rekordokat, viszont kiadásról kiadásra volt bátorságuk újítani, sose látott ötleteket a gyakorlatba is átültetni, vagy épp akkoriban sikeres és népszerű stílusokat finomhangolni.

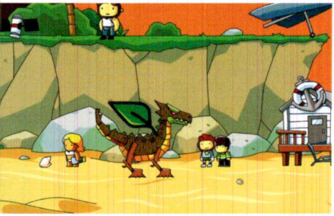
Nem tudni, feneketlen-e a pénztárcájuk, kiapadhatatlanok-e a készleteik, ha kísérletezésről, bukások beválllalásáról van szó, de a tény ettől még tény marad: ha volt Nintendo DS-ed (sőt, manapság már egy iPhone is elég ehhez), nagy eséllyel találkoztál a 5th Cell logóval. A Scribblenauts család eddig három tagot számlált. Az első, a pazar, a kreativitásnak valóságos szobrot állító isteni szikrája miatt volt szerethető, de a másodikat már lehetett miért (például a borzalmas irányítása okán) utálni. A legnagyobb sikert az alig pár száz forintba kerülő iOS-es Scribblenauts Remix aratta, amelyért már egyenesen rajongani lehetett. És ha a legutóbbi rész a korábbi epizódok tartalmának újrakeverésével, és nem folytatásokhoz méltó újításokkal ért el nagy sikereket, akkor az új, negyedik, végre az innováció ösvényére lépő Unlimited előtt a határ a csillagos ég lehet.

A Scribblenauts pontosan az a játéksorozat, amely mindig is sokkal jobban működött volna egy billentyűzettel a közelben

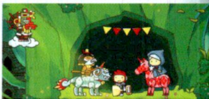


ZSÍRKRÉTÁVAL ÁLMODTAM

Mert miről is szól ez a sorozat? A határtalan kreativitásról: Maxwell, a piros kalapos, teljesen néma főhős varázsceruzával és mágikus jegyzettömbbel a kezében járja a világot, hogy kötöttségek nélkül oldjon meg feladatokat, egyetlen cél, a csillag alakú starite-ok megszerzése érdekében. Van pálya, ahol egy fa tetején csücsül a kegytárgy, néhol egy madár vagy dinoszaurusz rejtekhelyén leledzik, de az se ritka, hogy furmányos csapdák mögé rejtették. Az összes ilyen és ehhez hasonló akadálynak több megoldása van, és szinte teljesen szabadon dönthetsz arról, hogy melyiket használod, hiszen itt lép képbe a varázslat – bepötyögöd az előhívni kívánt tárgy (angol) nevét, és az máris megjelenik a képernyőn!



Ha mindig is arra vágytál, hogy Cthulhu és Isten bokszmeccsen mérkőzzön meg, vagy egy velociraptort egy súlyos kilókat nyomó számítógép terminál csapjon agyon, akkor a Scribblenauts a te játékod lett volna – most pedig már biztosan az lesz, elvégre az Unlimited merészet álmodik és rögtön PC-re is megjelenik.



Piros unikornison lovagló varázsló, madármaszkos lény: itt tényleg bármi megtörténhet!

KINCS ÉS SZIVÁRVÁNY

Az alapok és a szabályok negyedszerre se változnak, a tálalás viszont igen. Maxwell ugyan most is starite-okat hajkurászik, de már jóval kötetlenebb formában: az első rész röghöz kötött, totálisan lineáris pályacsomagként való megvalósítása, vagy a kreativitást a valamivel nagyobb szabadságért beáldozó második játékmenete helyett itt már egy jóval nyitottabb világ vár, amit ha nem is teljesen szabadon, de sokkal kevesebb kézfogással is be lehet járni, segítve a bajbajutottakat, feladatokat, problémákat oldva meg. Ennek menete a régi, a ceruzával előhívható tárgyakból ezúttal is több száz lesz, ráadásul ezek megint kombinálhatóak – egy állatra akár kerék is köthető, a szekeret ló is vontathatja, Cthulhu pedig fénykarddal is nekieshet Istennek, ha épp úgy hozza a sors, valamint a játékos perverzitása.

Az igazi nagy újítás nem is itt, hanem a kreativitás kiélésben tapasztalható, elvégre most már lehetőség lesz teljesen egyedi, saját tárgyak létrehozására is. Ennek menete leginkább egy korábbi 5th Cell játékhoz, a Drawn to Life-hoz hasonlítható, vagyis szinte mindent be lehet állítani, kezdve a színnel és a mérettel egészen annak formájáig. Az elkészült művek megosztásáról egyelőre nem esett szó, ahogy arról sem, hogy ez miként (ha egyáltalán) illeszkedik be az előre elkészített feladatok megoldásába, és nem lesz-e egy olyan négy-öt fős szócsoport, amivel szinte bármilyen akadályt le lehet küzdeni.

Aki kételkedik abban, hogy a Scribblenauts negyedszerre is lehet kreatív vagy újító, várjon egy kicsit – valamikor a karácsonyi időszakban kiderül, hogy a 5th Cell és Maxwell elég zsírkrétával és isteni szikrával rendelkezik-e ahhoz, hogy egy új közönséget is meg tudjon nyerni magának. ◾

E3 2012

PC **X360** **PS3**

GYŰRŰT A KOCKAVULKÁNBA!

LEGO LOTR

[ÍRTA **BATE**] **Tavaly óta tudjuk, hogy a LEGO műhelyeiben készülnek a Gyűrűk Ura trilógián alapuló építőjátékok, és ennek tudatában abban is biztosak voltunk, hogy a Traveller's Tales digitális formában is elhozza majd nekünk a kockákból felépített Középföldét.**

ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
kaland-platformer

MEGJELENÉS
2012. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

LEGO Harry Potter: Years 5-7
2011 (WARNER BROS.)

LEGO Batman 2: DC Super Heroes
2012 (WARNER BROS.)

A dán LEGO cég nem bízta a véletlenre a 2012-es évet, hiszen a meghosszabbított szerződéseknek köszönhetően újabb Star Wars készletek árasztották el a piacot, a kockabirodalom bezsákolta a Marvel és DC szuperhősöket is, ráadásnak pedig bemutatásra kerültek az első Gyűrűk Ura építőjátékok, amelyek már a nyáron elérhetőek lesznek mindenki számára. Ha pedig új licenc kerül a LEGO-hoz, akkor abban is biztosak lehetünk, hogy a Traveller's Tales fejlesztőcsapat sem fog tétlenkedni, és elkészül a játékváltozat. Amit már régen tudni lehetett, az az idei E3-on vált hivatalossá, mikor a Warner Brothers bejelentette, hogy idén ősszel fog megjelenni a LEGO Lord of the Rings, amely a népszerű fantasy trilógiát ülteti át a sokunk által szeretett kockaformába.

FUSSUNK NEKI TIZENKETTEDSZER IS!

Nem tévedés, a LEGO LotR a 12. olyan játék, ami ugyanazon recept alapján kínál szórakozást kicsiknek és nagyoknak egyaránt. Egy ilyen hosszú életű „sorozat" láttán persze önkéntelenül is arra gondolunk, hogy itt már nem lehet újat mutatni, aztán láss csodát, a LEGO videojátékok jogait kizárólagosan birtokló Traveller's Tales mégis villant valamit. Jó példa erre a mostani számunkban tesztelt LEGO Batman 2, amely a széria életében először ruházta fel szinkronnal a szereplőket, ráadásul megjelent a szabadon bejárható Gotham City is, sőt, már olyan karakterekkel is találkozhatunk, akik képesek repülve közlekedni. Szóval van új a nap alatt, és ez a mondás igaznak tűnik a frissen bejelentett Gyűrűk Ura játékra is.

Az alapok persze most sem változnak, azaz marad kaland- és logikai elemekkel megtűzdelt akciózás és gyűjtögetés, ezúttal is egyszerre több, speciális képességekkel megáldott karakter áll majd a rendelkezésünkre, és ahogy az várható volt, a teljes trilógiát lehetőségünk lesz végigjátszani. Érdekes adalék viszont, hogy a fejlesztők nemcsak a filmek jogaival rendelkeznek, de a könyvek feldolgozásának lehetőségét is megkapták a J. R. R. Tolkien hagyatékát gondozó társaságtól, így könnyen elképzelhető, hogy olyan eseményekkel is találkozhatunk majd a játék során, amelyek a moziból kimaradtak, de szerepeltek a regényekben.

Ami viszont ennél sokkal érdekesebb, hogy a fejlesztők komolyan vették a Gyűrűk Ura gerincét képező utazást, így a korábbi LEGO játékokkal ellentétben ezúttal nemcsak egymástól elszigetelt pályákat kapunk, hanem egy teljes egészében felépített Középföldét, amit konkrétan végig kell majd járnunk a karaktereinkkel. Elindulunk a Megyéből, és meg sem állunk a Végzet hegyéig. Ezúttal már nem fejezeteket választunk majd ki egy menüben, hanem bejárjuk a kockákból felépített világot, úgy haladunk előre, ahogy az a könyvekben meg van írva. Persze ezúttal is lehet ugrálni az egyes helyszínek között, vissza lehet majd térni az egyes területekre, hogy bejárjuk a rejtett zugokat és megtaláljunk minden gyűjtögethető tárgyat, de emellett ténylegesen lehetőségünk lesz végigjárni a Gyűrű útját, méghozzá zavaró jelenetválasztó- és töltőképernyők nélkül. A fejlesztők külön kihangsúlyozták, hogy ezúttal a történetre koncentráltak, mindenképpen érthetővé szerették volna tenni a cselekményt, ami a Harry Potter és Indiana Jones játékok meglehetősen szellős vonalvezetését követően kifejezetten örvendetes tény.

EZ BESZÉL!

Ehhez persze nélkülözhetetlen, hogy a LotR is elhagyja a mostanra kissé már megfáradt pantomimes megoldást, és jó hír, hogy a LEGO Batman 2-höz hasonlóan a Gyűrűk Ura szereplői is teljes szinkront kaptak, ráadásul az elhangzó mondatok nagy része egyenesen a filmekből lett átemelve, így a dialógusok minőségére sem lehet majd panasz. Ez persze nem azt jelenti, hogy oda a megszokott LEGO humor, a vicces momentumok ezúttal is visszatérnek, csak motyogás helyett érthető szöveggel kiegészítve. És ez még mindig nem minden, hiszen a LEGO játékok történetében először találkozhatunk majd RPG-elemekkel is. A karakterek nemcsak, hogy tárgyakat gyűjtögethetnek maguknak, de ezekből akár új felszerelést is eszkábálhatnak, a begyűjtött Mithril kockákból pedig lehetőség lesz vásárolni a különböző boltokban, sőt, az olyan különleges darabokkal, mint például Samu kötele, vagy Frodó Fullánkja, akár olyan helyeket is megnyithatunk majd, amelyekre a különleges tárgyak hiányában nem lennénk képesek.

EGY KOCKA MIND FELETT!

Hiába ez a sokadik epizód, a Traveller's Tales még mindig képes újat mutatni a LEGO játékok terén, és bár még csak most fejeztük be a második LEGO Batmant, szívünk szerint máris belevágnánk az újabb kockakalandba. A Gyűrűk Ura alapból egy vonzó fantasy világ, és mindez megspékelve a LEGO játékok bugyuta bájával és az egészen új játékelemekkel ismét olyan egyvelegnek tűnik, amit vétek lenne kihagyni. Még akkor is, ha alapvetően 8-12 éves gyerekeknek készül, ráadásul tizenkettedszer. ■

E3
2012

X360

A VÉGÍTÉLET NAPJA

Gears of War: Judgment

[ÍRTA **WILSON**] **Nem várja ki az újgenerációs konzolok megjelenését az Epic Games: már jövő tavasszal érkezik a Gears of War sorozat új része, amely nem a trilógiát folytatja, hanem annak az előzményeit meséli el.**

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Games

FEJLESZTŐ
People Can Fly

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Gears of War 2
2008 (MICROSOFT GAMES)

Gears of War 3
2011 (MICROSOFT GAMES)

A feladat adott: új epizódot gyártani egy trilógiához úgy, hogy az elvileg pontot tett a nagy konfliktus és a történet végére, elvágva az alkotókat a járható utak egy részétől. Persze ahogy a filmvilágban, úgy a játékok között is lehet nagy, váratlan és nem feltétlen logikus megoldást használni ilyen esetekben. Az Epic-nél azonban valamennyire kreatív emberek dolgoznak, így ahelyett, hogy feltámasztanák a Locustokkal való háborút egy új, minden eddiginél erősebb és persze soha sem látott főellenséggel, inkább visszamenekülnek a múltba, az előzmények világába, hiszen egy már felépített világot mégis csak könnyebb felmelegíteni, mint teljesen újat álmodni.

SÁSKAINVÁZIÓ

Ennek megfelelően a Judgment élvezetéhez sem kell ismerni a későbbi részeket, különösen nem annak a PC-s tábornak, amely kizárólag az első epizódot kapta meg. Mázli: ez pont az előtt játszódik, kereken tizennégy évvel. Az „Emergence Day", a háborút kirobbantó szikra ekkor még alig pár napos esemény, de a hadigépezet már vadul ontja magából a tankokat, a lépegetőket, a túlfejlett katonákat és persze a mérhetetlen mennyiségű halált. Cole és Baird saját csapatban aprította az ellenfeleket, egészen egy nem túl szerencsés napig. Az eredetileg üdülőövezetként működő Halvo-öbölben nemcsak egy nagy csapatnyi Locustra bukkannak, de a COG egy titkos hadifegyverére is, amit sikerül is eltulajdonítani. Az ötlet nem bizonyul jónak, a COG vezetése hazaárulás címén bíróság elé citálja a csapatot... és itt veszi kezdetét a Judgment igazi története, méghozzá nem is a szokványos formában, mert a lejátszani hivatott küldetések a tárgyalás részét képezik, így az ítészek által felhozott példák ott helyben, visszaemlékezésként kerülnek a képernyőre.

Egy közel tökéletes formula hibátlanra csiszolásának tűnik a Judgment multiplayer módja. Lemondhatunk a szabadidőről.

Az ötlet ugyan nem új, de eddig nagyon kevés játék használta, ráadásul az események nem egészen ugyanúgy zajlanak minden alkalommal: a nehézségi szint komolyan befolyásolja mind az ellenfelek számát, mind az egyes jelenetek részleteit. Alacsony kihívás mellett lehet, hogy nem lesz olyan kegyetlen és masszív a csata, így Baird győzelme se tűnik majd olyan jelentősnek, mint a „valósághoz" közelebb álló, jóval könyörtelenebb körülmények esetén. Ebbe még az újrapróbálkozások száma is beleszól, mert ha egy szakaszt sokadszorra sem sikerül túlélni, a gép átrendezi a Locustok sorait, új taktikát választ és mindent megtesz azért, hogy az újbóli nekifutások más és más élményt adjanak.

TEAM FORTRESS

Az újítások sorának itt még nincs vége, elvégre a Gears of War igazi népszerűségét meghozó multiplayer is nagygenerálon esik át. A harmadik részben kihagyott ziccer, az emberek vs sáskák felállást kihagyó Beast mód Overrun címen tér vissza, a játékosok egyik felének a Locustok, a másiknak a COG csapat irányítását osztva ki. Az erőegyensúly felborításának elkerülése végett a COG oldal még saját kasztokat is kap, így a résztvevők Medicként, Engineerként, Soldierként és Reconként is boldogulhatnak, a gyógyítást, a sniperkedést, a tömegoszlatást és az építkezést külön szerepekre válogatva szét.

Ebből persze következik az is, hogy már nem kizárólag a hordában, de az Overrunban is lehetőség lesz szögesdrótokat, automatizált gépágyúkat lerakosgatni, sőt, ezek már menet közben is javíthatóak lesznek, és nem kell vele megvárni a következő kör elejét. A meccseknek még célja is van: a COG két lezárt Emergence Hole-t védelmez egy Hammer of Dawn társaságában. Ha a feladat sikerül, a Locustokat egy gigantikus lézernyaláb emészti fel, viszont ha a másik oldal nyer, úgy szörnyek hada lepi el a térképet, minden embert apró cafatokra szedve szét.

ÚJ VIZEKEN

Ötletből, újításokból tehát ebben a részben sincs hiány, még úgy sem, hogy a Judgment és a harmadik rész megjelenése között alig másfél év fog eltelni. Ez nem a véletlen műve, nem számozott, hanem köztes epizódot gyártani mindig könnyebben járható út. Sőt, a fejlesztést a sorozat történetében először már nem az Epic, hanem a házon belüli, leginkább a Bulletstormról és a Painkillerről ismert People Can Fly végzi. 2013 tavaszán kiderül, mekkora sikerrel. ◼

REFLEKTORFÉNY A HORIZONTON

Forza Horizon

E3
2012

X360

[ÍRTA MO] A Forza Motorsportnak elege lett a komolykodásból, Colorado felé vette az irányt, hogy lazítson egy kicsit és bulizzon egy nagyot. Végtelen országutak, off road versenyzés és dubstep. Ősszel érkezik a Forza Horizon.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios
FEJLESZTŐ
Playground Games / Turn 10
MŰFAJ
autós
MEGJELENÉS
2012. 10. 23.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Need for Speed: Hot Pursuit
2010 (EA)

Forza Motorsport 4
2011 (MICROSOFT)

A Forza Motorsport rajongói minden bizonnyal nyeltek egy nagyot, mikor az első előzetest meglátták a Horizon címmel készülő spinoffhoz, hiszen a bulizós országúti versenyzés nem éppen az, amit a sorozattól eddig megszokhattak. Pláne elveszthették lelkesedésüket, mikor kiderült, hogy nem is a Turn 10 Studios berkeiben készül a következő darab, hanem a szinte ismeretlen Playground Gamesre bízták a fejlesztést. Pedig az angol illetőségű cég autóversenyes pedigréjére nem lehet panasz, hiszen a Bizarre Creations, a Black Rock, a Slightly Mad Studios és a Codemasters szakadár fejlesztőiből verbuválódott csapat tagjai olyan nagy címeken edződtek, mint a DiRT vagy éppen a GRID sorozat. És akkor itt jöhet is a kérdés, hogy vajon mi szükség egy ilyen köztes játék elkészítésére, mint a Forza Horizon? Nos, a Turn 10 Studios első embere, Dan Greenawalt elmondása szerint mindig szükséges az innováció, a műfaj megújítása és a szórakoztatási faktor növelése, és ugyan ő maga is kockázatos vállalkozásnak titulálta a Horizon elkészítését, a stúdiónál mégis nagyon bíznak a sikerben. Ami az első játékmenetet bemutató videók és az eddig kiszivárgott információk alapján nem is olyan elképzelhetetlen vállalkozás.

A keményvonalas rajongóknak lehet, hogy nem lesz könnyű megbarátkozni az új irányvonallal, de ez úgyis csak egy spinoff

FORZA IS, MEG NEM IS

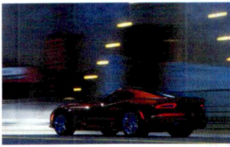
A Forza Motorsport 4 minden idők egyik legjobb autós szimulációját kínálta a hardcore játékosoknak, és furcsa módon a sorozat védjegyének számító realisztikusságot ezúttal is megtartották a készítők, legalábbis ígéreteik szerint, ugyanis a játék alapjait ugyanaz a mesterséges intelligencia, fizikai motor és fotorealisztikus grafika adja, amivel a széria utolsó részében találkozhattunk. Valójában csak a körítés és az atmoszféra változott, a feszült légkörű versenyeket a fesztivál hangulat, a technikai sport oldaláról való megközelítést pedig a környezetet és az ellenfeleket romboló, akcióorientált szemlélet váltja fel, hiszen nem előre meghatározott aszfaltcsíkokon, hanem egy többé-kevésbé szabadon bejárható, nyitott világban zajlanak a Horizon sokszínű futamai.

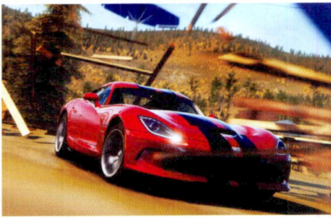
„TOTO, AZT HISZEM, MÁR NEM KANSASBEN VAGYUNK."

Naná, hogy nem, hiszen a játék helyszínéül a kies vidékű Colorado szolgál, mely változatos domborzati viszonyaival bizony komoly kihívások elé állítja majd a versenyezni kívánókat. Hatalmas fennsíkokon, csodás völgyekben vagy éppen a Sziklás-hegység szerpentines útjain kell majd bizonyítanunk rátermettségünket. Az már most látszik, hogy a környezet fantasztikusan szép és kidolgozott lesz, ami nem is csoda, hiszen a pályák nagy része létező terep. De a táj amilyen fenséges, annyi kihívást is rejt magában, hiszen a sorozat életében első ízben bizony off road elemekkel is találkozunk majd. Elsőre kissé furának tűnhet, hogy miképp kerül egy vadi új, milliós fényezésű Viper a kavicsos, kősziklás terepre, de ha feloldjuk magunkban ezt a disszonanciát, akkor máris örülhetünk a fejlesztők által leprogramozott 30 féle terepfelszínnek és a 65, különböző fizikai tulajdonsággal bíró talajborításnak (köves, homokos, füves stb.). Máris nem hangzik olyan rosszul, hogy kipróbálhatjuk, mit tud, mondjuk egy hátsókerék meghajtású Porsche az úttalan utakon. További bónusz a dinamikusan vagy éppen gombnyomásra változó napszakok bevezetése, így a sötétben autókázás élménye is megadatik a játék során.

FESZTIVÁL SZEZON

Természetesen az elsődleges cél a Horizon Fesztivál nyújtotta versenyek megnyerése, melyekből vélhetően igen sok lesz a körversenytől az A-ból B-be eljutáson át egészen a repülőgép (!) elleni gyorsulási futamig. Ugyanakkor Colorado területén egyik versenyhelyszíntől a másikig haladva is belefuthatunk majd mindenféle random kihívásba. Bár a játék területe hatalmas, nem kell majd hosszú perceket utazni a következő megmérettetésig, hiszen felfedezhetünk benzinkútnak álcázott, gyors utazást lehetővé tevő pontokat is. A látszólag céltalan autókázás sem lesz hasztalan, hiszen a közben teljesített farolások, gumiégető kerékkipörgetések, „tereprendezés" és merész manőverek után pontokat kapunk, amik az elismertségünket növelik majd. Vélhetően ennek az online multiplayer szekcióban lesz igazán szerepe, amiről sajnos egyelőre sokat nem tudni, csak azt, hogy lesz, és egyszerre nyolcan gyűrhetik majd az aszfaltot benne. Ami a járgányokat illeti, a sorozat hagyományaihoz méltó módon igazi autópornóra számíthatunk, és bár hivatalosan megerősített lista még nincs, már most igen impozáns a felhozatal, köztük olyan különlegességekkel, mint a Bentley Continental GT vagy éppen a Bugatti EB110 SS. Ráadásul várhatóan nem csak festhetők, de fejleszthetők is lesznek a verdák, ami tovább emeli a játék várakozási fokát. Rendhagyó darab lesz a Forza Horizon, és reméljük nem csak a sorozat életében, hanem az open world autós szimulátorok műfajában is. Ebben pedig nemcsak Dan Greenawalt, hanem mi is nagyon bízunk. ■





E3 2012

PC X360 PS3

HIGHTECH SZELLEMKUTYÁK

WATCH_DOGS

[ÍRTA **MIGUEL**] **A Ubisoft most nagyon eltalált valamit: a minden előzménytől mentes új játékuk a semmiből jött, de mindent vihet, ha elkészül. A Watch Dogs mindaz, amit az Assassin's Creedben, a Hitmanben vagy a legfrissebb Deus Exben szerettünk, és még annál is több...**

A nem is olyan távoli jövőben a számítógépek csendben átveszik majd a hatalmat az életünk felett. Az első intő jeleket már most is láthatja mindenki: a telefon a tenyerünkhöz nőtt, az életünk meg kint van a Facebookon, de ez még csak a kezdet. A holnap városait már külön erre a célra fejlesztett operációs rendszerek irányítják majd, de a ctOS-ként emlegetett program nemcsak a lámpát váltja zöldre, hanem mindent figyel és mindent megjegyez. Mi lehet rosszabb, mint egy számítógép, ami mindent tud a városról, és az emberekről, akik abban élnek? Hát az a bűnöző, aki képes az uralma alá hajtani a gépet.

AZÉ A VILÁG, AKI MEGHEKKELI

A neved Aiden Pierce, foglalkozásodat tekintve hacker vagy, a számítógépes betörés, az adatlopás mestere, afféle adatzsonglőr. Mész az utcán, és mindent tudsz azokról, akik szembe jönnek veled: pár simítás a telefonod érintőképernyőjén, és a várost irányító oprendszer már önti is magából az adatokat. Nevek, munkahelyek, személyes kapcsolatok, jelszavak. Persze az embereket nem nehéz befolyásolni, az igazi művészet az, ha a várost kavarod össze. A ctOS ebben is segít: közvilágítás, közlekedési lámpák, sorompók, hidak, nyeregvasutak – csak egy gombnyomás, és a lábaid előtt hever a világ.

Sajnos azonban ez nem elég ahhoz, hogy nyugodt életed legyen. A város, ahol élsz, túl erőszakos, túl modern. Úgy érzed, megmérgez a digitális forgatag, és ha változtatni akarsz, vissza kell vágnod a hatalomnak, méghozzá a saját eszközével, a mindent figyelő és irányító ctOS-szel. Van egy okostelefonod, amivel hozzáférsz mindenhez, amiben elektromos áram kering: tévéhez, adatközponthoz, közlekedésirányító szerverekhez. Minden további rajtad áll. Lehetsz óvatos hős, vagy durva igazságosztó. Kihasználhatod az embereket a róluk megtudott információk segítségével, vagy segíthetsz nekik, hogy mások ne használják őket. Különleges fogaskerék leszel a rendszer közepén: a gép arra fordul, amerre te szeretnéd.

ADATOK

KIADÓ	**Ubisoft**
FEJLESZTŐ	**Ubisoft Montreal**
MŰFAJ	**akciójáték**
MEGJELENÉS	**2013**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**35%**

STÍLUSMINTA

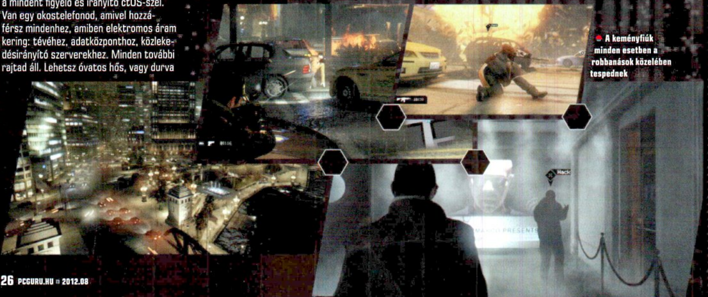
Hitman: Blood Money
2006 (EIDOS)

Assassin's Creed: Revelations
2011 (UBISOFT)

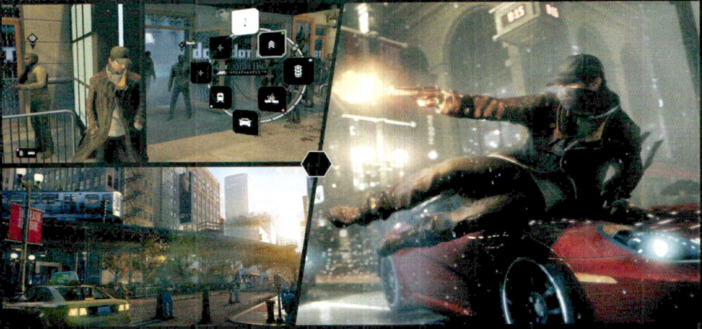
SZÜRKE KALAP

Aiden tehát kiváló alapanyag, mert nemcsak sokoldalú, de formálható is – könnyen azonosulhat vele bárki, aki leül a gép elé. Pont azt teszi majd, amit mondasz neki, ráadásul a játék folyamatosan döntéshelyzetek elé állít.

Egyrészt ott az örök tévelygés a jó és rossz között, ami persze együtt jár az alkalmazott módszerek megfelelő kiválasztásával is – a feladat adott, de a teljesítés mikéntje rád van bízva, viszont a döntéseid visszaüthetnek a játék egy későbbi szakaszán. Ezt egyelőre csak kicsiben láttuk: az E3-on bemutatott demóban eleinte óvatos duhajként, a háttérben maradva fontuk az események fonalát, hogy később akár az ártatlan járókelőket is veszélybe sodró fortissimóba csapjon át az este. Egy-két ártatlan trükk, mint a környék összes telefonjának megbabrálása (valahogy csak be kellett jutni a kiállításra, ahol a célpont várt minket), vagy a közelben állók minden személyes adatának lecsekkolása senkinek nem szúrt szemet, és bár arra is lehetőség lett volna, sokkal elegánsabb, mint összeverni mindenkit, aki csak az utunkba kerül. Persze hamar kiderült, hogy ha még ebben az évszázadban végezni akarunk, valahogy ki kell ugrasztanunk a nyulat a bokorból, így Aiden egy pillanat alatt váltott Kevin Mitnickből Jason Bourne-ba – a



A keményfiúk minden esetben a robbanások közelében tespednek



telefon persze ilyenkor is segít, például azzal, hogy a biztonsági őrök személyiségét és biometriáját elemezve előre szólt, ha valaki ütni készült. Miután összehajtogattuk a helyi In-Kal összes emberét, kisétálhattunk az épületből, hogy előkészítsük a megfelelő fogadtatást az egyre közeledő célpontnak. Erre is számtalan lehetőségünk lett volna (legalábbis a játék tervezői szerint mindenképp), a demóban azt láttuk, hogy Aiden a telefonjáért nyúl, és picit leegyszerűsíti a közeli kereszteződés lámpáinak programozását. Az egyszerre zöldre váltó lámpák nemcsak csecse forgalmi dugóvá tömörítették a (picit talán scriptszagúan érkező) járműveket, de a célpontot is csapdába ejtették. Ekkor aztán végképp elmúlt a finomkodás ideje, Aiden már nem a telefonjával harcolt, mert a pisztolyoknál még a jövő készülékei sem lesznek okosabbak.

A lángoló autók fölött elszáguldó nyeregvasút kattogása érdekes színt visz a Chicago belvárosára jellemző zömök épületek között kerepelő automata fegyverek zajába, de ennél sokkal fontosabb, hogy a játékmenet folyamatos, a harcrendszer magától értetődő, egyszerű és hatékony. A végén persze kirángattuk a gonoszt a kocsiból, de a lényeget nem ez, hanem a mozgalmas, magas hőfokon eltöltött percek adták. A demóküldetés az első pillanattól az utolsóig jól mutatta, milyen is, amikor a fejlesztők azt ígérik, hogy a játék „ügyes keveréke lesz a felfedezésnek, a környezet babrálásának és a vérbő akciónak". A Watch Dogs alatt dohogó motor valami új, a Ubisoft nem fárasztotta magát azzal, hogy pontos részletekbe menjen, de nem is kell, mert a látottak alapján ezen a területen nem lesz gond.

Felfoghatatlan, hogy az E3-as bemutatóig még csak egy morzsa se szivárgott ki a show legnagyobb meglepetéséről

FONTOLVA VIGADJUNK

Egyetlen félelmem, hogy a nagy szabadság, a bármit megtehetsz, megint csak duma marad – a Hitman korábbi részeit tudnám ilyen szempontból említeni, de a Watch Dogs ma készül és minimum egy év múlva jelenik csak meg, így előfordulhat, hogy tényleg ezernyi szálat tartunk majd a kezünkben, ha elővesszük a mindenható mobilunkat.

Apropó mobil. A Ubisoft azt tervezi, hogy a játék bizonyos részeit a mobiltelefonunk segítségével is macerálhatjuk. Mármint az igazival: ha telepítjük majd a Watch Dogs megjelenésekor elérhetővé váló alkalmazást, hirtelen interaktivizálódik a világ. A kötelező, „látod, hogy teljesítenek a barátaid a játékban" körökön kívül a tervek szerint a játéktér térképét is a kijelzőre varázsolhatjuk, és a játék különböző helyszíneiről is információt gyűjthetünk. Innen mondjuk már csak egy apró lépés, hogy a küldetéseink is sms-ben érkezzenek, és az speciel még a hozzám hasonló, megkeseredett vénembereknek is tetszene. A küldetésrendszer amúgy egyelőre nem teljesen tiszta: nyilván lesz egy fő szál, és a szabad játékmenetből kifolyólag akadnak majd pénzhajhász mellékes melók is, de a pletykák szerint az NPC-k szkennelése kiváló lehetőség lesz érdekes extrafeladatok kinyitására, márpedig az ilyen játékok hangulatát pont a jól eltalált mellékküldetések adják.

A UBI CSINÁLJA? NA NE!

Ha végigpörgetjük az elmúlt 5 év történéseit, úgy tűnhet, mintha a Ubisoft 2007 óta a Watch Dogs elkészítésére készülne. Alaposan kitanulták az összeesküvős, tömegjelenetekkel tarkított kalandjátékot az Assassin's Creedekkel, már-már fokozhatatlan szintre vitték a technokrata fegyvermániát a különböző Tom Clancy játékokkal, és közben még a szabad, úgynevezett sandbox játékmenet begyakorlására is jutott idő (még ha ez a szál végül a vegyes fogadtatású Driver: San Franciscóban is csúcsosodott ki). Grafikai, játéktervezési és PR-szempontból is elérkezett az idő ahhoz, hogy a francia-kanadai kiadó végre kitörjön a filléres vackok, lelketlen folytatásokkal kinyírt eredeti, de sikeres ötletek, és a majdnem stílusteremtő vakvágányok börtönéből – az első hírek alapján a Watch Dogs lehet az a játék, ami egyenesen a Blizzard és a Rockstar mellé repíti a Ubisoftot. ■

KOLLEKTÍV MUNKA

A Watch Dogs fejlesztése nem kis feladat, így a Ubisoft Montrealnak az időközben **Ubisoft Reflections**-szé átnevezett Reflections Interactive is besegít. Nekik a Drivert is köszönhetjük (vagy utálhatjuk őket a Driv3r miatt, a nem kívánt rész törölhető). A Newcastle-i székhelyű fejlesztőcsapat széles körű tapasztalata (és itt nem a Just Dance 3-ra gondolok, bár a szép mozgás animáció leprogramozásához nem jön rosszul, ha valaki modellezett már csípőringatásban profi táncosokat) sokat hozzátehet a végeredményhez, és bedolgozó csapatként talán végre az igazi helyüket is megtalálják – a Driver: San Francisco sikere azt mutatja, hogy ha valamit szerelemből csinálnak, abból csak jó sülhet ki.

E3 2012

PC X360 PS3

FEKETELISTÁS AKCIÓK

Splinter Cell: Blacklist

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Splinter Cell: Blacklist a Conviction négyzetre emelésének tűnik: még több akció, még látványosabb harcrendszer, még több lehetőség és még nagyobb léptékű sztori. Reméljük, hogy nem üt vissza a modern trendek eszelős hajszolása a tavaszi kiadáskor.**

A Splinter Cell: Conviction két évvel ezelőtti boltokba kerülése nem kicsit bolygatta meg a sorozat rajongóit, hisz a korábban kifejezetten lopakodásra kihegyezett programból egy pörgős akciójáték lett, ami a legtöbb inspirációt a 24 című tévésorozatból gyűjtötte be: adott egy kiégett ügynök, aki mindenét odaadta a hazájáért, és persze a lánya, akit hosszú évekig halottnak hisz, majd mikor rájön, hogy átverték, saját főnökeit vadássza le. Na jó, utóbbi elem már inkább Bourne-os picit, de mivel a jó öreg Jason sem épp a lassú és megfontolt lépéseiről híres, talán érzékelteti a Conviction tempóját. Érdekes, de a felgyorsított bosszúhadjárat nem lett rossz, sőt mi több, a sorozat talán legjobb és legkiforrottabb felvonása mindmáig, így nem csoda, hogy a Ubisoft az E3-on leleplezett Blacklisttel visszakanyarodik az előbb tüzelő, aztán kérdező Sam Fisherhez. Csakhogy a korábbi kifogás már nem érvényes, Sam lánya él és virul, az országot ismét rendíthetetlen hazafiak irányítják, így hősünk visszatér régi munkahelyére, hogy magára öltve a terepszínű álcaruhát közel-keleti terroristák orra alá törjön borsot.

Megosztó játék volt a SC: Conviction, de a Blacklisttel talán helyrehozza a túlzott egyszerűsítés hibáját a sorozat

SAMTELENSÉG

A sztori annak ellenére is közvetlen folytatása a Convictionnek, hogy az ötödik rész zárójelenetei után meg mertünk volna esküdni rá, hogy Sam az életben soha nem dolgozik többet a Third Echelonnak. Nos, bár technikailag ez már egy Fourth Echelon, maga az egység maradt a régi, azaz beszivárgó ügynököket menedzsel, akik szerte a világon igyekeznek megvédeni az amerikai kék-fehér-pirosat a szabadságot bemocskolni készülő rosszfiúktól. Hogy mi történt Sammel az elmúlt hónapokban, hogy szóba áll-e vele a lánya, és miért fiatalodott meg látszólag tíz évet, rejtély. Egyelőre csak az alapfelállásban vagyunk biztosak: az USA területén több sikeres terrortámadást is végrehajtottak az utóbbi időben, mi több, további gyilkosságok várhatók – ez az úgynevezett Blacklist hadművelet, amit Amerika-ellenes nemzetek indítottak, akik ráuntak, hogy az USA a fél bolygón háborút visel valamilyen mondvacsinált okból. Sam azt a feladatot kapja, hogy alakítsa újra az egykori titkosszolgálatot, és állítsa meg a Blacklist-támadásokat, amíg még nem késő, mert ha lejár a visszaszámlálás, a károk visszafordíthatatlanná válhatnak. Persze ez egyben azt is jelenti, hogy Sam a Közel-Keleten kell, hogy beavatkozzon, eddig még nem látott terepre kalauzolva a Splinter Cellt. A sztorit most is átvezető animációk mesélik majd, igaz, a fejlesztők lépten-nyomon hangsúlyozzák a „moziszerű élményt", mint különleges tulajdonságot – reméljük, nem egy Michael Bay-szerű robbanásfesztivál lesz a Blacklistből, mert azt elég nehezen tudnánk tolerálni.

BECSÚSZÁS, CSELEZÉS, FALT

A Blacklist a Conviction vonalán halad tovább, azaz még gyorsabb és akciódúsabb lesz. Az E3-on bemutatott demóban Sam gyakorlatilag egyszemélyes hadseregként csinált rendet egy turbánosokkal teli táborban az iraki-iráni határszélen, gyakorlatilag fedezék és biztosítás nélkül. Már a Convictionben is szerepelt az egyszerre több likvidálható ellenfél lehetősége (sőt, ezt az előző számunkban tesztelt Ghost Recon: Future Soldier is átvette), itt azonban ez tovább gyűrűzik. A praktikusan csak Killing in Motionnek keresztelt módban már fényes nappal, futás közben is agyonlőhetünk három-négy fegyverest anélkül, hogy egyáltalán esélyük lenne ellenünk. Sam lassított időben célozza be ellenségeit és halálpontos fejlövésekkel küldi őket az örök C4-mezőkre, komolyan, ezt még Max Payne is megirigyelné. Bár ez elsőre minden, csak nem biztató, azért nem árt végiggondolni,

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Toronto

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013 tavasz

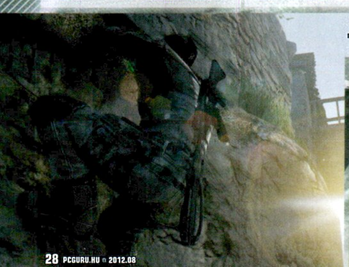
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

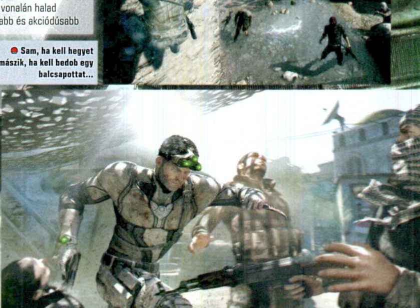
STÍLUSMINTA

Splinter Cell: Double Agent
2008 (UBISOFT)

Splinter Cell: Conviction
2010 (UBISOFT)

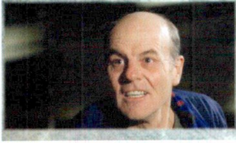
Sam, ha kell hegyet mászik, ha kell bedob egy balcsapottat...

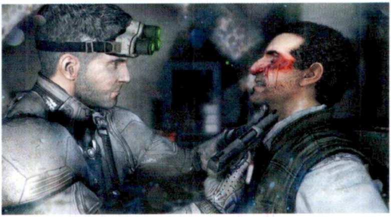


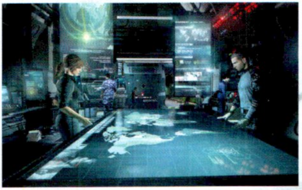


Leköszön a vaskéz

Mindig szomorú, ha valaki búcsút int egy sorozatnak: a Splinter Cell esetében ez most a legfőbb szinkronhangot, a Sam Fishert életre keltő Michael Ironside távozását jelenti. Ironside már a kezdetek óta a Splinter Cell mellett volt, hiszen már az első részben is az ő baritonján szólalt meg az akkor még ismeretlen ügynök. A teljes karrierjét végigkísérte, így átélte a Double Agent összeesküvésekben gazdag történetét, illetve a Conviction bosszúhadjáratát is. Ironside távozásának pontos oka nem ismert, talán az új irányvonalhoz, illetve a mocap színészek aktívabb közreműködését megkövetelő videókhoz lehet köze, az viszont biztos, hogy a veterán színész nem hagyja el teljesen a fedélzetet, hiszen tanácsadóként azért még ad instrukciókat az utódjának.





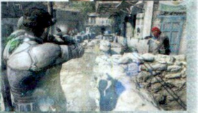


A Third Echelonnak ugyan vége, de itt van az utódszervezet, hightech eszközökkel és egy ultradögös, gyönyörű vörös hajú operátorral

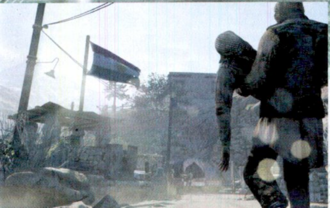
hogy a Conviction esetében is sokat aggodalmaskodtunk, majd miután kijött a játék, imádtuk minden egyes percét. Szóval kár előre ítélni, maradjunk annyiban, hogy a Ubisoft csak látványos demonstrációt szeretett volna a kiállításra vinni, olyat, amivel felveheti a versenyt a Black Ops 2 nonstop robbanásorgiájával. Ezt a feltételezést támasztja alá, hogy a fejlesztők állítása szerint a játék lopakodva is végigjátszható, sőt, nehezebb fokozatokon már a bujkálás az egyetlen út a sikerhez. Akármilyen akciódús is volt a bemutató, azért erre is kaptunk pár direkt utalást: a küldetés elején Sam álruhában szivárgott be az ellenséges bázisra, amolyan Hitman-szerűen, később pedig fedezékről-fedezékre ugrált, elkerülve a direkt konfrontációt. Sokat mondó pillanat volt az is, amikor hősünk erőszakos eszközökkel hallgatott ki egy rosszfiút – bár a prezentációban ez csupán scriptelt jelenet volt, esélyes, hogy az első pár rész hasonló feature-ének visszatérésére céloztak a készítők. Akik esetleg nem emlékeznek rá, Sam az első három részben bármelyik ellenfelet elkaphatta és megszorongathatta, hogy információkat csikarjon ki belőle a pálya további pár száz méteréről. Ugyan ez a Convictionben nem szerepelt (kilógott volna a bosszúszomjas gyilkológép koncepciójából), itt most ismét értelmet nyer, bízzunk benne hát, hogy visszatér.

A NEGYEDIK KAROM

A csapat lelke és vezetője ezúttal nem más, mint Sam (Lambert már rég meghalt), a Fourth Echelon elődjével szemben pedig nem központosított iroda, hanem mobil különleges egység, melynek tagjai egy lopakodó repülőgép, a Paladin fedélzetén utaznak bevetésről bevetésre. Az előző rész megosztó vöröse, Anna „Grim" Grimsdottir visszatér, mint technikai operátor, de kapunk új szereplőket is, mint Isaac Briggs, aki néha beugrik, ha kell egy kis extra tűzerő, vagy Charlie Cole, aki hackerként igyekszik megbénítani az ellenséges járműveket és biztonsági rendszereket. Sammel jórészt rádión kommunikálnak, igaz, hősünk a küldetések között a Paladinon találkozik és beszél is velük – hogy ez a játékon belül valós időben megy-e, még nem tudjuk, bár erre enged következtetni az úgynevezett Strategic Mission Interface, melyen át fegyvereket vásárolhatunk, illetve tájékozódhatunk az ellenség állapotáról. Fontos új elem, hogy a Paladin nem csak passzív segítő, de aktív résztvevő a harctéren is. Ha a helyzet úgy hozza, kérhetünk Grimtől légi támogatást, így pusztítva el rögzített fegyverállásokat, járműveket, vagy katonákkal teli épületeket.



Hullával a kézben korábban talán még senki se próbált beépülni terroristák közé



Sajnos ennél többet egyszerűen nem tudunk a játékról, a multiplayer- és a kooperatív mód el lett intézve annyival, hogy lesz – hát igen, ez önmagában minden, csak nem informatív. A látványról most is a Conviction Unreal Engine 3-as variánsa gondoskodik, így az új Splinter Cell mindenképp a látványos, fotorealisztikus világábrázolás kategóriájába tartozik. A játék megjelenéséről a Ubisoft szokatlanul bőbeszédű volt, hisz elárulták, hogy már 2013 tavaszán kezünkbe vehetjük a Blacklistet PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra. A DLC-k persze sokáig Xbox 360-as exkluzivitást élveznek, de mivel a Conviction esetén sem volt gond a kezdeti tartalommal, talán itt sem rágjuk le a körmünket a hosszú várakozás miatt. Ha tényleg megmarad benne a lopakodós gén, egy érdekes folytatással lesz dolgunk jövőre. ◼

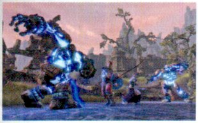
E3
2012
PC

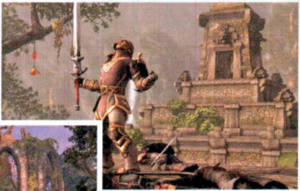
LÉLEKDONOR

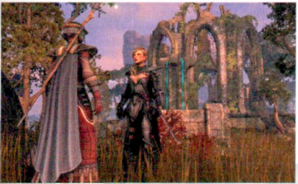
The Elder Scrolls Online

[ÍRTA **KREDENC**] **Kevés hálásabb, és egyben hálátlanabb feladat van manapság az iparban, mint többszereplős online játékot faragni napjaink egyik legnépszerűbb RPG-jéből. A keserédes munka a ZeniMax Online fejlesztőcsapatának jutott – mi pedig egy emberként szorítunk nekik.**

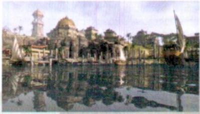
Azt hiszem, aki figyelemmel kíséri a játékvilág életét, megérti a bevezetőben említett kettős érzést. Az Elder Scrolls az egyik legnagyobb példányszámban értékesített és ennél fogva jelentős rajongói bázissal rendelkező széria, épp ezért nyilván hatalmasak az elvárások az online verzióval szemben. Ugyanakkor MMORPG-ből Dunát lehet rekeszteni, ráadásul a már létező univerzumokra épített korábbi próbálkozások nem arattak zajos sikert, legtöbbjük ma már ingyenes, mikrotranzakciós rendszerrel próbál talpon maradni. Mindennek tetejébe a TES egyik vonzerejét a „magányos hős vagyok, aki megmenti a világot" alaptézis adja, és elég nehéz elképzelni, hogy ismerős környezet ide vagy oda, működhet a dolog úgy, hogy egyszerre ezernyi „Dovahkiin" járja Tamriel legendás tájait. Ettől nagy kihívás a játék fejlesztése – de egyben izgalmas és szép feladat is.

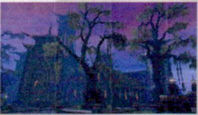






● **Ilyen meseszerű külseje még egy korábbi Elder Scrollsnak se volt**





HATALMI VÁKUUM

A TESO sztorija a Skyrim története előtt ezer évvel játszódik, a második érában, az első császár, Tiber Septim trónra lépésének küszöbén. Az Imperial City (és egyben a birodalom) irányításáért három frakció vívja ádáz csatáját. Az egyik a high elfek, wood elfek és khajitok alkotta Aldmeri Dominion, a Summerset-szigetek, Valenwood és Elsweyr népe, akiknek filozófiája így foglalható össze: „tűnj az utunkból, vagy meghalsz". A másik a Daggerfall Covenant, a bretonok, redguardok és orkok szövetsége, Highrock vidékeiről, Orsiniumból, Daggerfall és Wayrest királyságaiból, valamint a szomszédos Hammerfellből, akiknek álma az egyenlőségen alapuló, már-már demokratikus államrend. A harmadik a belvillongásoktól sem mentes Ebonheart Pact, amelyben a dark elfeket, nordokat és argóniaiakat találjuk, azaz Morrowind, Skyrim és Argonia lakóit – olyan ellenségeket, akiket a kényszer sodort egymás mellé. Ez az Interregnum időszaka, ahol általános a korrupció, és mindennaposak a gyilkosságok, fosztogatások – és ahol váratlanul feltűnik még egy trónkövetelő: Molag Bal, a romlás és uralkodás daedra hercege, egy hadseregnyi élőholt élén, akiket a vele lepaktáló Mannimarco, az első nekromanta hívott életre...

ADATOK

KIADÓ	**Bethesda**
FEJLESZTŐ	**ZeniMax Online**
MŰFAJ	**MMORPG**
MEGJELENÉS	**2013**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**40%**

STÍLUSMINTA

Star Wars: The Old Republic
2011 (EA)

The Elder Scrolls V: Skyrim
2011 (BETHESDA)

A készítők ezzel az alapfelállással oldották meg az első bekezdésben leírtakat: új karakter generálásakor (ami nemcsak politikai, hanem földrajzi döntés is egyben, hiszen behatárolja a kezdőterületet) egy globális háború részese, ám egyben egy instance, egy szólista kampány hőse leszel, akinek továbbra is saját erejét és képességeit kihasználva kell megvívnia csatáját. Nem mellesleg vissza kell szereznie a lelkét, amit az emlegetett gonoszok elraboltak tőle (bár ennek az állapotnak is megvan az előnye: így meg lehet magyarázni a respawnolást!). Mindeközben persze a hagyományos MMOG-mechanizmus is működik: a magasabb szintű játékosokra hatfős raidek, csapatos insták várnak – no és persze ott lesz még a PvP, amely sokkal feszesebbnek ígérkezik az eddig megszokottaknál, és több jutalommal is kecsegtet. Ez a játékmód ugyanis bedob téged a háború közepébe, ahol század magaddal kell megküzdened egy hatalmas földdarab dominanciájáért, az elfoglalt területek és erőforrások pedig bónuszokat adnak (perkek, gyorsabb szintlépés). Mindez azt jelenti, hogy aki nem szereti a játékos-játékos elleni küzdelmet, az is részesül annak áldásaiból, ugyanakkor ott fog munkálkodni benne a kisördög, hogy jó lenne kivennie

DE KI AZ A ZENIMAX ONLINE STUDIOS?

Azt ugyan továbbra se tudni, honnan szerzett annyi pénzt a Zenimax, hogy mindenkit felvásároljon kilóra, aki csak hajlandóságot mutatott az asszimilációra, az viszont biztos, hogy mára már egy kisebb birodalomról beszélhetünk. Alájuk tartozik a Bethesda, az id, az Arkane és több más stúdió is. A 2007-ben alapított ZeniMax Online Studios talán az eddigi legnagyobb vállalkozásuk: a kizárólag az Elder Scrolls MMO-ért felelő csapat már 250 főt számlál, létrejöttük óta minden egyes nap az online szerepjátékon dolgoznak. A fedélzeten igazi veteránok vannak, elvégre a Paragontól, a Sony Online Entertainmenttől és a Bungie Studiostól is sikerült vezető fejlesztőket igazolni. A ZeniMax az időt és a pénzt egyáltalán nem sajnálja tőlük, az Elder Scrolls sorozat népszerűségét látva minden esély megvan arra, hogy ez lesz a következő nagy MMORPG a piacon. A kérdés, hogy milyen formában valósul meg: az előfizetős MMO-k kora már lejárt, a Blizzard titánja pedig napról napra egyre közelebb kerül a megjelenéshez...

Ahogy pincében rejtőző patkányból, úgy csontvázból se lehet elég egy RPG-ben!

a részét a buliból, nemcsak mások vérverítékének hasznát élvezni, ráadásul, ha az ellenfél visszafoglal pár zónát, ugrik a bónusz, amit persze gyors ellentámadással vissza lehet szerezni. De nemcsak a PvP az egyetlen lehetőség a többiekkel való kooperációra, hanem a hatalmas, moboktól nyüzsgő publikus dungeonök is, ahol bizony könnyen odaveszhet a magányos kalandozó, ám miután nyitottak, bárki besétálhat oda, és ha összefogsz a betévedő „kollégával", máris egyszerűbbé válik az életed.

ISMERETLEN ISMERŐS

A készítők a küldetésrendszert is igyekeztek a széria alapfilozófiájához igazítani: itt nincsenek lezárt barlangok, amelyek csak akkor nyílnak meg, ha a közeli városban élő boltos felkér, hogy hozz el onnan hat gombát. Ha a kalandozás során rábukkansz a barlangra (egy-egy zónában jó pár ilyen hely vár rád) és belépsz, azonnal elindul a hozzá kapcsolódó, akár 30-40 perces játékidőt is felemésztő misszió. Mindez persze csak kibővíti, de nem helyettesíti a hagyományos, NPC-kre épülő szisztémát, ami a sorozatban megszokott módon működik, és a fejlesztők ígérik, hogy igyekeznek változatos feladatokkal megtömni a játékot, például olyan „idő visszapörgetős" mókával, mint amilyen a Time Wound misszió volt a Skyrimben, csak épp eközben döntéseket is kell hozni, amik kihatnak a további játékmenetre. És persze céhekhez is csatlakozhatsz (egyelőre a harcos és a mágus tűnik tutinak), akik szintén ellátnak megbízásokkal.

Az alapműhöz való közelítés a kezelőfelületen is észrevehető. Céljaink felé itt is a jól bevált iránytű terel, és a health/magicka/stamina hármas is változatlan, ami ráadásul egyszerűbb, áttekinthetőbb interfészt és taktikusabb, dinamikusabb, valós idejű harcrendszert eredményezett, olyan elemekkel, mint a guggolás, blokkolás, sprintelés vagy lopakodás. Mindössze hat gyorsbillentyűre lesz szükséged a hirigekben: kettő az aktuális fegyverhez kötődik, három az osztály- és perkfüggő képességekhez, és van egy ultrabrutál skill, ami harc közben töltődik fel, és elsütése komolyan befolyásolhatja a csata végkimenetelét (ilyen például egy frost atronach megidézése, ami az égből hull alá, azonnal agyonütve, akire rázuhan, hogy aztán szétcsapjon a maradék rosszarcú között).

A fejlődési rendszer hasonló a Skyrimben látotthoz: ha egy fegyvert vagy jártasságot sokat használsz, egyre jobb leszel benne, bizonyos értéket elérve újabb perkek nyílnak meg. Az említett taktikusság abban is tetten érhető, hogy az egyes ellenségek a rájuk jellemző módon támadnak rád, így ha meglátsz egy adott fajta szörnyet, tudhatod, mire számíthatsz, újrarendezheted a képességeket, felkészülhetsz az összecsapásra. Ezt a játékelemet még egy módon bátorítják a készítők: ha megfelelően kivéded e jellegzetes attakokat, emelkedik egy Finesse nevű mérce értéke, mely minél magasabb, annál több tapasztalati pontot zsebelsz be, ám ha hibázol, lenullázódik.

> Már az eddigi részekbe is játékórák százait, ezreit öltük az évek során, de a TESO-val végleg búcsút inthetünk a szabadidőnek!

LEGYÜNK OPTIMISTÁK!

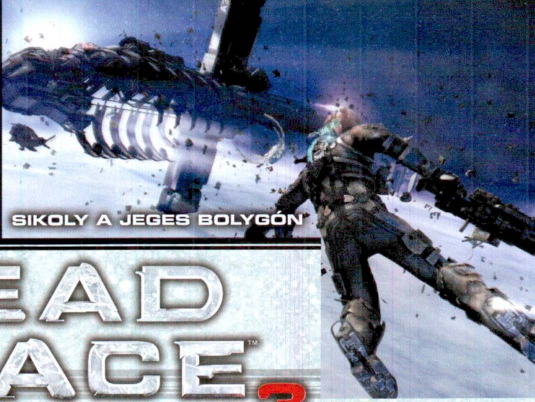
A bejelentés óta a legtöbb kritika a vizuális „szekciót" érte – sokan háborognak, hogy hiányzik a jellegzetes „TES-érzés" a képekből. Szerintem korai lenne még állást foglalni ez ügyben, és azt is hozzá kell tenni, hogy a készítőknek olyan motort kellett építeni, amely képes megjeleníteni és normálisan kezelni az olyan tömegjeleneteket, amikor 200 játékos kaszabolja egymást a csatatéren, és ez teljesen más technológiát igényel, mint amikor egymagadban baktatsz fel a hétezer lépcsőn High Hrothgar felé. Én azt mondom, várjuk meg legalább a bétát, addig pedig szavazzuk meg a bizalmat a Bethesdával szoros együttműködésben dolgozó ZeniMax Online csapatának, akik jó öt évet öltek már bele, hogy Tamriel jól ismert, legendás tájait megtöltsék élettel és kalandokkal – no meg kalandozókkal. ■

HERO ENGINE?

A Bethesda szerecsenmosdatásban már a tavalyi Skyrim óta az élen jár, hisz ott váltig állították, hogy nem a Gamebyro, hanem egy saját, csúcsra járatott motor dolgozik a játék alatt, ami leszámol a korábbi részek hibáival. Ezzel szemben még a vak is látja, hogy ez csak ügyes marketingduma volt, mert hiába moddolták szénné, a Skyrimot bizony a megalapozottan utált Gamebyro mozgatta meg. Most a TESO kapcsán van pontosan ugyanez a terelés, csak épp a Hero Engine-nel a főszerepben...

E3
2012

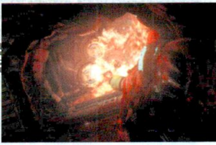
PC X360 PS3



SIKOLY A JEGES BOLYGÓN

DEAD SPACE 3

[IRTA **CHRIS**] **Ha komolyan azt hittétek, hogy nem lesz folytatása a Dead Space második részének, bolondabbak vagytok, mint a történet főhőse, Isaac Clarke, aki pszichiátriai kezelés helyett inkább úgy dönt, most aztán már tényleg leszámol a gonosz nekromorfokkal.**



Persze jól tudjuk, hogy Clarke nem is annyira bolond, mint elsőre látszik. Hiszen szegény fickóra alaposan rájár a rúd, állandó álmatlansággal küzd, a barátnője meghalt, s úgy tűnik, sosem érnek véget azok a borzalmak, amik akkor kezdődtek, amikor 2507-ben kivezényelték az Ishimura bányászhajó kommunikációjának helyreállítására. Itt aztán beférkőzött az elméjébe a Marker, amelynek hatására szörnyű rémálmok gyötrik, folyamatosan az öngyilkosság felé hajszolva a szerencsétlen flótást. Szerencsére Isaac-et kemény fából faragták, végül a Markert sikerült elpusztítania – ráejtette a fél planétát. De aztán újra jöttek a gondok, a történet második részében ismét feltűnt egy totem, egyre inkább előtérbe kerültek a fanatikus Unitologista hívők, akik szentül hiszik, hogy az új megváltó közeledik.

Nagy valószínűséggel ezek az Unitilógusok állnak majd a harmadik rész eseményeinek hátterében is, amibe természetesen újra belecsöppen a szerencsétlen sorsú hősünk, aki társával, a második rész hősnőjével, Ellie-vel együtt lezuhan egy Tau Volantis nevű bolygóra. A Tau Volantis már önmagában is olyan ellenséges környezet, ahol nekünk még esélyünk se lenne eljutni az első nekromorfig, máris holtan esnénk össze. A bolygón rettenetesek a körülmények, hóviharok, kemény mínuszok nehezítik a mozgást és a látást, aminek köszönhetően egészen az utolsó pillanatokig észre sem fogjuk venni, ha ránk ugrik egy csápos lény a homályból.

ADATOK

KIADÓ	**Electronic Arts**
FEJLESZTŐ	**Visceral Games**
MŰFAJ	**TPS**
MEGJELENÉS	**2013 február**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**55%**

STÍLUSMINTA

Lost Planet
2006 (CAPCOM)

Dead Space 2
2011 (EA)

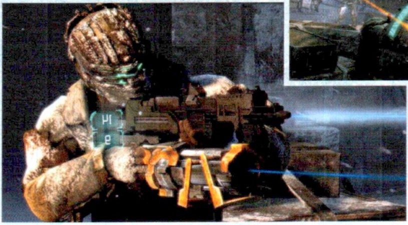
SZÖRNYECSKÉK 3

A játékmenet nem sokat változott, ami egyrészt jó dolog, hiszen konkrét problémák nem igazán voltak vele. Még mindig egy harmadik nézetből irányítható akciójátékot kapunk, melyben a gerincünk mentén végigfutó csík jelzi az életerőnket, valamint a nekromorfok elpusztításához most is végtagjaikat kell leválasztanunk testükről.

Két fegyver egy áráért, közös lőszerrel!

Az idegen lények első látásra nem sokat változtak az új helyszínen sem, bár az is igaz, hogy az E3-on bemutatott verzióból nem sok újdonság derült még ki. Lesznek hasonlóan gusztustalan csápos, emberszerű utánzatok, mint az első és második részben, hatalmas, traktor méretű szörnyek, valamint akkorák, mint egy 30 emeletes lakóház. Az elmúlt évek alatt sajnos az evolúció nem volt túl hálás a szörnyekkel, még mindig világító narancssárga gömbök jelzik, hol vannak a sebezhető részeik, ami persze nekünk most is kivételesen jól fog jönni akkor, amikor a túlélésünkért küzdünk.

Clarke-nak a harmadik részben már nemcsak csápos barátaival, hanem az Unitologista egyház hadseregének embereivel is meg kell majd küzdenie, aminek köszönhetően előtérbe kerülnek a távolsági támadások. Ennek köszönhetően játékmechanikai újdonságok köszönnek majd ránk, ilyen például az, hogy a főszereplőnkkel már képesek leszünk odébb vetődni és gurulni a földön, valamint bemutatkozik egy fedezékrendszer is, ami a



HORROR GYÁR KALIFORNIÁBAN

Habár a Dead Space mögött álló Visceral Games elsősorban a horror-sorozatról ismert, a történetük valójában sokkal régebbre, az ezredforduló utánra nyúlik vissza. Ők követték el a felemás 007: Agent Under Fire-t, az ezt követő, szintén James Bond-os Everything Or Nothingot, majd az EA által is meglovagolt Gyűrűk Ura lázból vették ki a maguk részét. Ez a kapcsolat is gyümölcsözőnek bizonyult, a Return of the King szórakoztató hack 'n' slash, a The Third Age pedig nyugati kéz által készített japán szerepjáték lett, vegyes fogadtatással. A leghíresebb sorozatokat kiparodizáló The Simpsons Game már jóval nagyobb kreativitásról árulkodott, amely a 2008-as Dead Space-szel csúcsosodott ki. Az amerikai csapat elérte azt, ami a Capcomnak évek óta nem megy: modernizálták a túlélő horrorok stílusát. Kétségtelen tény, hogy a DS-ben látott irányítás és mechanika mára már igazi alaptétel lett mind a TPS-ek, mind a horror játékok között. A Dead Space 3-mal ismét reformokra készülnek, meglátjuk, mekkora sikerrel.

lőfegyveres harcok esetén javíthat hősünk túlélési esélyein. Bár a fedezékrendszer elég idegennek tűnik a Dead Space szériától, a készítők megnyugtattak mindenkit, hogy nem kell túl komolyan venni a dolgot, hiszen az egész szisztéma nagyon könnyen kezelhető, és csak esetenként leszünk rászorítkozva a használatára.

EGY MÉRNÖK HÁBORÚJA

Fegyverek terén viszont nagy változásoknak nézünk elébe. Kicsit leegyszerűsödik, átalakul az ismert rendszer. Először is az ortodox rajongók megnyugodhatnak, ugyanis visszatérnek a régi halálosztók a játékba. Lesz plazmavágó, körfűrész, meg minden, amivel végtagcibálást végezhetünk a nekromorf seregeken. Újdonság viszont, hogy eltűnnek a különféle típusú muníciók, tehát az új részben kizárólag egyféle lőszert kapunk majd, aminek lehet örülni, vagy nem, mindenesetre ez talán kicsit segít a játékosoknak abban, hogy ne kelljen mindig az inventoryban matatni, kidobálandó a felesleges cuccokat.

A keményvonalas rajongóknak több oka is van a félelemre, de a változások jól is elsülhetnek, így nem kell feladni a reményt!

A leglényegesebb változás viszont az, hogy akár új fegyvereket is készíthetünk, vagy meglévőeket kombinálhatunk össze, ha megfelelő mennyiségű alkatrészt találunk hozzájuk. Persze a tárgykészítés pontos mechanikája még egyelőre rejtély, de jó lenne, ha kicsit erősítenék a szerepjátékos részeket, hiszen már így is túl akcióközpontúnak ígérkezik a harmadik rész.

A BOLYGÓ NEVE HALÁL 2.

A Dead Space 3 legérdekesebb újítása kétségtelenül a kooperatív játékmód lesz, amely első hallásra úgy hiányzott a sorozatból, mint üvegesnek a hanyatt esés. Miért kell egy kifejezetten egyszemélyes játékmódra kihegyezett történetbe multi? Hogyan fog átjönni a korábban bevált erős rettegésérzet, ha nem egyedül vágunk neki a kalandoknak? A kérdések jogosak, de hála az égieknek a fejlesztők agyán is átfutottak ezek, mielőtt belevágtak az új rendszer kiépítésébe. Először is a kooperatív játékmód teljes egészében opcionális lesz, tehát aki most is hasonló környezetben szeretné végigjátszani a játékot, mint az első két rész esetében, az nagyon egyszerűen megteheti azt. Ilyenkor a történet marad az eredeti nyomvonalon, nem történik semmi különös, élvezzük az eseményeket, bebújunk a kanapé mögé, ha nagyon félünk, minden megy a szokásos módon. Kooperatív játékmódban annyi a különbség, hogy Isaac mellett bemutatkozik egy új figura is a fagyos hegyvidéken, egy társ, ha úgy tetszik, akinek a megjelenésével új párbeszédek, új események kerülnek a filmszerű átvezető videók közé. Az új karakter neve John Carver, akivel a bolygóra érkezéskor futunk majd össze. Johnt lényegében hasonló célok mozgatják, mint minket, bár korántsem olyan kedves figura, mint amire elsőre számítanánk.

ANIMÁLT KÉPREGÉNY

Azt már megszokhattuk, hogy a nagyobb Electronic Arts sorozatok a játékvilágon kívül is feltűnnek, elvégre még itt, Magyarországon is láthattunk Dead Space DVD-t, Mass Effect 3 könyvet, így egyáltalán nem volt meglepő, hogy már a Dead Space 3 bejelentése előtt megjelent az új, digitális képregény. Ezúttal igazán különlegesre sikeredett, három percen át kizárólag az új karakterrel, John Carverrel foglalkozva, bemutatva, ki ő és mi köze is van a nekromorfokhoz, valamint az unitológista egyházhoz. A videó természetesen teljesen ingyen és bérmentve tekinthető meg a hivatalos oldalon!

Szerencsére, ha nem másodmagunkkal játszunk, nem a mesterséges intelligencia fog gondoskodni John irányításáról, ugyanis a kooperatív mód bármely pillanatban elérhető és kikapcsolható lesz a játékon belül, tehát egy úgynevezett drop-in/drop-out rendszert kapunk, ami nem köti majd a játékosokat semmihez. Lényegében bármikor dönthetünk úgy, hogy a következő bossharcot inkább a barátunkkal együtt vívnánk meg, vagy inkább magunk szeretnénk felülkerekedni az ellenfeleinken. Azt, hogy mennyire válik majd ezáltal könnyűvé, vagy sima lövöldözős programmá a játék, most még nehéz lenne megmondani. A készítők fűt-fát ígérnek, csak hogy megnyugtassák a rajongókat, reméljük, hogy sikerül nekik a kötélen tartani kedvenc horror-játékunkat, s nem megy a játékmenet rovására a nagy modernizáció.

HORRORRA AKADVA

Bár még nagyon sok a találgatás a Dead Space 3-mal kapcsolatban, az tény, hogy még nagyon sokat kell várnunk a megjelenésig. A hivatalos dátum jövő év februárra esik, tehát ha minden igaz, valamikor a világvége utánra, már amennyiben hiszünk ebben a majás őrületben. Eddig egyetlen horror-játékában se nagyon kellett csalatkoznunk, ami a Visceral Studiostól került ki, és reméljük, hogy nem a Dead Space 3 megjelenésével változik majd meg a helyzet. ■

E3
2012

PC X360

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

[ÍRTA WILSON] Új terepre merészkedik a magyar NeoCore Games: a határokon túl is sikeres King Arthur után most az akció-szerepjátékok vidékén teszik próbára a szerencséjüket. Testközelből láttuk a játék korai változatát, majd a fejlesztőkkel beszélgettünk a Van Helsing, valamint a Broken Sea készültéről, hiszen a csapat kétfrontos támadást indít a szabadidő ellen!

2008-ban jelent meg az első játékotok, a Crusaders: Thy Kingdom Come. Hány főből áll jelenleg a stúdió és hány csapatra oszlik a NeoCore Games?

A stúdió jelenleg 30 főt számlál, és nagyon sok külsős dolgozik nekünk rendszeresen. A csapat több részlegre oszlik, nálunk is megjelenik a klasszikus fő felosztás: Designerek, Programozók, Grafikusok és Management. Persze ezek a kategóriák tovább bomlanak, a Designerek között van, aki csak a sztorival foglalkozik, van, aki pedig csak a játékmechanizmusok és a balansz megfelelő működésével, de van olyan is, aki mindkettővel. A Programozók közt vannak, akik a grafikai motor programozásáért felelnek, vannak rendszerprogramozók, van pedig, aki az AI „tanításáért" felel.

A Grafikusok 2D-s és 3D-s táborra oszlanak, de itt is vannak átmenetek és még ebbe a csoportba számoljuk az animációkért felelős kollégákat is. És persze vannak még kisebb csoportok, például akik a hangtechnikával foglalkoznak, vagy a kiegészítő tevékenységekkel, mint a közösség építése és egyben tartása, valamint a PR. A fő részlegek a fejlesztés különböző szakaszaiban különböző mértékben vannak leterhelve, így lehetséges az, hogy számunkra úgy a legköltséghatékonyabb a játékkészítés, ha egyszerre két projekten dolgozunk. Így mindig mindenkinek folyamatosan van munkája és gyorsabban is haladunk egyről a kettőre.

Három játék köthető a nevetekhez, mindhárom stratégia – szerintetek miért van az, hogy szinte minden magyar stúdió ezt a stílust választja vagy kizárólagosan, vagy a pályájuk elején?

Ez egy nagyon jó kérdés. Nem is tudom, talán azért lehet, mert a stratégia egy tradicionálisan kedvelt műfaj Magyarországon. De lehet, hogy más miatt van, csak azt tudom biztosan megmondani, hogy mi miért stratégiával kezdtünk. Na, az úgy volt, hogy eredetileg RPG-t szerettünk volna fejleszteni, mivel a csapat nagy része RPG-s.

De azt is kitaláltuk már, hogy az Artúr király mondakörre szeretnénk játékot építeni, ahhoz viszont sokkal jobban illett a stratégia. Így végül a King Arthur egy stratégia lett, számtalan RPG beütéssel és egy erős sztorival. Eközben egy spanyol kiadó is megbízott minket egy keresztes hadjárat témáját feldolgozó stratégia elkészítésével, ebből lett a Crusaders: Thy Kingdom Come nevű játék. Így teljesen ráálltunk a stratégiák gyártására. Egészen mostanáig!

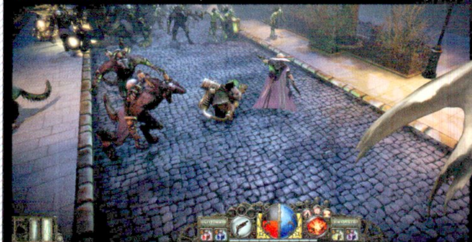
Nem könnyű manapság a független stúdiók helyzete. Habár vannak, akik kiugró sikert értek el, mégis hatalmas a szakadék a belsős és a külsős stúdiók között. Ti milyennek érzitek a NeoCore helyzetét ebben az új világban? Nem féltek a bizonytalanságtól, főleg a jelenlegi gazdasági helyzetben?

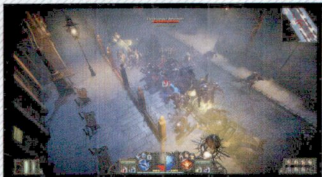
Számunkra nem teljesen új ez a helyzet, hiszen 2009-ben a King Arthurt is mi magunk adtuk ki, kiadói segítség nélkül. És meg kell hagyni, hogy most már sokkal biztosabb talajon állunk, mint annak idején, és sokkal több tapasztalatunk van a játékiparban. Így nem tartunk annyira a bizonytalanságtól, mint a King Arthur fejlesztése alatt. Persze rizikófaktor mindig van, de bízunk magunkban, hogy ismét tudunk sokakat szórakoztató játékot alkotni!

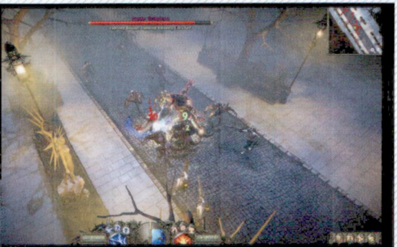
Októberben a Firaxis konzolra is megjelenteti az Xcomot: stratégiai játékból PS3-on vagy X360-on alig akad egy maréknyi. Szerintetek miért lehet ez? Ti nem gondolkoztatok azon, hogy a King Arthur, vagy esetleg egy új stratégiai játékot konzolra is kiviteleztek?

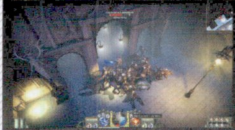
Stratégiai játékot szerintünk nagyon nehéz konzolra vinni, mert nagyon sokrétű az irányítása. A King Arthur irányítása annyira összetett, hogy elképzelhetetlennek tartjuk, hogy konzolon jól működhetne. Emiatt sosem került szóba, hogy bármelyik stratégiánkat konzolra vigyük.

A Van Helsing bejelentése kifejezetten meglepő volt, nemcsak a téma, de a









Gyaníthatóan ez a felvonulás se kapna engedélyt egy hatóságtól sem!

stílusválasztás miatt is, hiszen ezek után már nem lehet azt mondani, hogy csak stratégiával foglalkoztok! Honnan jött az ötlet?

Igazából mindig is szerettünk volna az RPG irányába tolódni, és most jött el az a pont, hogy ennek fényében teljesen elszakadtunk a stratégiai alapoktól (legalábbis egy időre biztosan), és elkezdtünk tradicionálisabb RPG-ket gyártani, mint az akció RPG-nek készülő The Incredible Adventures of Van Helsing és a nemrég bejelentett csapatalapú taktikai RPG, a Broken Sea.

Röviden bemutatnád a játékot? Pontosan mikor és hol is játszódik, ki a főhőse és mennyire kötődik az irodalmi gyökerekhez?

A The Incredible Adventures of Van Helsing leginkább egy klasszikus rémtörténet gótikus világba helyezve, ahol az ifjabb Van Helsingnek kell megküzdenie a gonosz erőkkel, a furcsa, ismeretlen technológiával kreált szörnyekkel, melyek jóval veszélyesebbnek bizonyulnak az eddigi gonosztevőknél, azaz a vámpíroknál, vérfarkasoknál. Az új, modern erőtől félve Vlados gróf, a vérszívók vezetője segítséget kér egykori ellenségétől, Van Helsingtől, aki azonban már idős, ezért elküldi Borgoviába tapasztalatlan, de jól képzett szörnyvadász fiát, hogy cselekedjen helyette. A történet leginkább Bram Stoker Drakulájához kötődik, a regényt tekinthetjük a játékban történtek előzményének, de inkább nem szoktuk hasonlítgatni, mert amint az a fentiekből kiderült, a sztori saját ötlet és meglehetősen egyedülálló.

Akció-szerepjátékból rengeteg van a piacon. Mi az a plusz, amivel a Van Helsing rendelkezik, amely ki tudja emelni a tömegből?

A játékmenet és az irányítás a már jól ismert és bevált akció-szerepjáték alapokon nyugszik, de a környezet és a sztori teljesen egyedi arcot ad a Van Helsingnek. A várost látva visszaköszön a 19. századi Budapest, de mindez eltúlzott, hatalmas, sötét épületekkel, sohasem látott gépekkel, átszőve babonával és szláv mitológiai elemekkel. Különleges lesz a játék humora is, mely az ifjú Van Helsing nagyzolós narrációjának, kísérője állandó, gúnyos megjegyzéseinek és kettőjük parázs vitáinak is köszönhető. A műfajhoz híven nagyon pörgős, akciódús játékról van szó, de a szokásosnál nagyobb szerepet kap a megfelelő taktika alkalmazása, mivel minden ellenségfajtának lesz valamilyen különleges képessége, immunitása, így nem mindegy, hogy kit milyen varázslattal vagy képességgel próbálunk legyőzni.

Kissé meglepő a platformválasztás, hiszen a Van Helsing nem csak PC-re, de konzolra is megjelenik. Miért maradtatok eddig távol attól a piactól és most miért ugrotok bele a mélyvízbe?

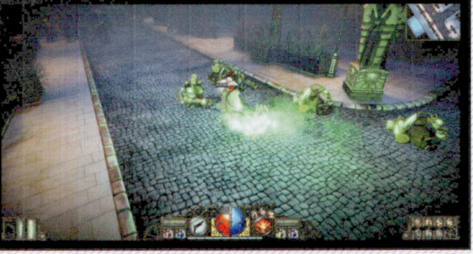
Erre nagyon egyszerű a válasz: mert eddig stratégiai játékokat gyártottunk, melyeket a túl összetett irányítási rendszerük miatt nem vihettünk konzolra, most pedig egy akció RPG-t gyártunk, amelynek sokkal egyszerűbb a kezelőfelülete, és ennél fogva alkalmas arra, hogy konzolon is kényelmes legyen vele játszani.

Nemcsak ez a játék készül nálatok, hiszen az E3-on a Broken Sea néven futó taktikai szerepjátékot is bejelentettétek. Tudnál erről kicsit mesélni: pontosan mi is ez, miről szól?

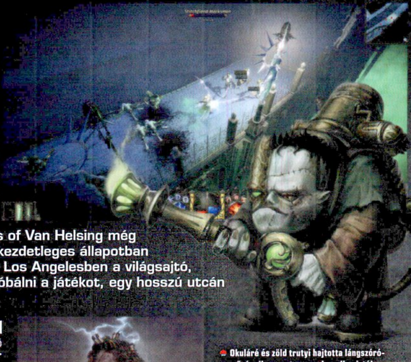
A Broken Sea egy még korai fázisban lévő, de nagyszabású projekt, aminek az ötlete már öt évvel ezelőtt megfogant Juhász Viktor concept designerünk fejében, bár sokáig csak ötleteltünk, és az éppen készülő játékon dolgoztunk. Egy csapat alapú taktikai szerepjátékról van szó, melyben egy hatalmas szigetvilágban, egy valaha dicső birodalomban indulunk útnak, hogy elfogjuk a rendünk utolsó erődjének rejtélyes támadóit. A világot átszövi a mágia a földből feltörő manakutaknak köszönhetően, melyek köré valaha virágzó városok épültek, azonban több száz évvel ezelőtt egy rejtélyes, szörnyű esemény romlásba döntötte a császárságot. A kezdeti karakterünk a szerepjátékos hagyományokkal ellentétben nem egy nincstelen, tapasztalatlan átlagember, hanem egy már sokat tanult, nagy tudású és igen tisztelt tagja az ősi rendnek, aki ezzel a mezei halandók fölé emelkedik. A játékot a monumentális, lélegzetelállító helyszínek és méretek jellemzik, hatalmas katedrálisokkal, egy egész várost elbíró hajóval, ezeket befogadó dokkokkal és mély, a tengert is kettészelő szakadékkal. A karakter osztályok egyediek, élesen elválnak egymástól, nevüket latin szavakból alkottuk. Míg a Custorok két méteres páncéllal felszerelt, kiváló közelharcosok, olyan erős mágikus képességekkel, melyekkel akár egy csapással végeznek egy közönséges halandóval, addig a Venadorok remekül értenek a lopakodáshoz, rejtőzködéshez, a terület felderítéséhez, ami különösen fontos a Broken Sea-ben, mivel az ellenséges egységek riadóztathatják egymást, ha nem vagy elég körültekintő egy rajtaütés előtt. A Venadorok képesek árnyak között teleportálni vagy különleges páncéljuk segítségével kaméleonként tökéletesen környezetükbe olvadni. Az Ortorok rúnamágiát használnak, a már megszerzett rúnák felkerülnek a páncéljukra és ők ezeknek kombinációiból különböző varázslatokat tudnak alkotni. Az eltérő osztályoknak köszönhetően ez egy tényleg nagyon taktikus szerepjáték lesz, életbevágó, hogy a megfelelő csapattagot válaszd ki az adott feladatra.

Már a King Arthur is monumentális projektnek tűnt, ráadásul most minimum két játékon is dolgoztok – hogy bírjátok erővel és idővel? Nem túl nagy falat ez egy ilyen kaliberű stúdiónak?

Igen, el tudom képzelni, hogy kívülről ez elég lehetetlen vállalkozásnak tűnik, de azért ennyire nem vészes a helyzet. Mint korábban említettem egy játék fejlesztése folyamán a különböző részlegek, Designerek, Grafikusok és Programozók más-más időszakban vannak munkával elhalmozva, így nekünk az az ideális, ha egyszerre két programon dolgozunk, hiszen így tudjuk biztosítani, hogy a cégnél mindenkinek folyamatosan legyen munkája. Ezenkívül most, hogy ismét saját kiadásban jelennek meg a játékaink, haladhatunk a számunkra megfelelő ütemben, így nem valószínű, hogy a két projekt zavarná egymást, vagy túlterhelne minket. ■



Végigklikkeltük a steampunk várost



[IRTA WILSON] **Habár a The Incredible Adventures of Van Helsing még meglehetősen nyers, több szempontból is kezdetleges állapotban van, mégis sokat és jót mutatott magából. Los Angelesben a világsajtó, Budapesten pedig a PC Guru is ki tudta próbálni a játékot, egy hosszú utcán klikkelve halálra a szörnyek egész seregét.**

Vámpírvadászból a vámpírok segítője: Abraham Van Helsing talán soha nem gondolta volna, hogy csemetéje, egy szem fia, Van Helsing a legősibb ellenséggel paktál le, hogy megmentse a világot. Pedig a NeoCore játékában ez történik, mikor egy minden eddiginél erősebb természetfeletti sereg úgy dönt, hogy beveti magát a fiktív Borgovia földjére, Kelet-Európába, két darabra szedve mindenkit, aki van annyira hülye, hogy az utcára merészkedjen. Ők még nem tudják, hogy közeledik egy hős, kalapban, kabátban, nagypofájú társsal az oldalán, karddal és flintával a kezében.

VAN HELSING NEM HALOTT ÉS ÉLVEZI

Második világháborús stratégia játék? Pipa. Űrbirodalmas legenda? Pipa. Fantasy RPG-RTS? Pipa. Shoot'em up? Pipa. Akció-szerepjáték? Nem igazán. Sok tereptől maradt eddig távol a több évtizedes múlttal rendelkező magyar játékfejlesztés, de a listáról hamarosan egy újabbat húzhatunk ki, hiszen a The Incredible Adventures of Van Helsing igazi keményvonalas, az elkötelezett egérklikkelő bajnokokat megcélzó Diablo-klón, töménytelen mennyiségű loottal, és még ennél is több ellenféllel.

Miért is van szükség erre egy olyan mezőnyben, amely 2012-ben nem csupán az egészséges rivalizálás képét mutatja, de valóságos túlkínálatét, ahol egy Diablo III-ra egy Torchlight 2, utóbbira pedig minimum egy Grim Dawn jut? Mert a több, főleg ha minőségi, mindig jó, a Van Helsing világa pedig ebben a kategóriában szinte semmihez sem hasonlítható. Egy olyan tizenkilencedik századi Európában járunk, ahol a macskaköves utcák, a haloványan pislákoló lámpák árnyékában a csúcsra járatott ipari forradalom, és a jóval archaikusabb mágia is büszkén megfér egymás mellett. A helyszín számunkra ismerős is lehet, mert nem egy olyan utcája, tere van, ahol könnyedén fel lehet ismerni az örökifjú Budapest jellegzetességeit.

ADATOK

KIADÓ
-

FEJLESZTŐ
NeoCore Games

MŰFAJ
Akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Torchlight
2009 (RUNIC GAMES)

Diablo III
2012 (BLIZZARD)

DÉMONVADÁSZ

Mínusz a vámpírok, démonok és egyéb lények, elvégre le is kell majd vágni valamit, a lakosság ezt pedig díjazná. Még szerencse, hogy civilekből igencsak kevés marad, a maroknyi túlélő leginkább küldetésadó NPC-ként, vagy a történetben kulcsfontosságú szerepet betöltő gonoszként/segítőként tengeti a mindennapjait. Az ifjú Van Helsing a steampunk környezetben nem a társadalmi kapcsolatok kiépítésén, hanem az azt felszámolni kívánó szörnyek eltüntetésén dolgozik, hol karddal, hol pallossal, hol pedig a mindig megbízható fegyverével. Szerencsére Van Helsingnek nem egyedül kell szembenéznie a feladattal, mert már az első fejezetek egyikében kap egy társat, aki élcelődéssel, ironizálással, barátias cseszegetéssel töri meg a csaták monotóniáját.

Mert ha valamiből, hát a harcokból rengeteg lesz, elvégre egy métert se lehet megtenni úgy, hogy ne sikerülne valami roppant barátságtalan teremtmény lábára lépni. A harcrendszer első és második látásra is az örökös példát, a Diablót idézi fel a maga egérklikkelgetős, rém egyszerű, mégis tökéletesen működő megoldásaival. A példát szerencsére nem az erősen lebutított, sok szempontból nem éppen kielégítő harmadik, hanem a jóval szerepjátékosabb második adja.

Okuláré és zöld trutyi hajtotta lángszóró-szerűség: ilyen a steampunk szellemirtó!

MESTERSÉGEM CÍMERE

Ennek megfelelően a Van Helsing sokkal gazdagabb és mélyebb, mint a májusi D3. Nemcsak mert van benne rendes szintlépés, pontelosztással, de tartalmas, gazdag skillfát is találhatunk. Utóbbi három részre oszlik, külön képességekkel adózva a közelharci fegyvereknek, a pisztolyoknak és a mágikus támadásoknak is. Vár továbbá egy egyszerű, de nagyszerűen működő inventory, ahol a több fajtába és értékbe (a ritkától az eladásra sem érdemesig) sorolt tárgyak cserélhetők, illetve itt megoldható, letudható az itteni socketelés, az alkímia mögé rejtett fejlesztés, ahol összetevők megtalálásával és összekeverésével alkotható hatékonyabb fegyver, amire nemcsak a mindig nagy túlerő, de a marconább típusú szörnyek miatt is szükség van. Hiszen akad olyan rusnya dög, aki ellenáll a tűznek vagy villámnak, vagy bármilyen frontális támadást fel tud fogni - az eszetlen kaszabolás nem feltétlenül vezet mindig sikerre.

A Van Helsing még meglehetősen nyers állapotban van, de a biztos alapjai, az egyedi külseje, a már most kiváló hangulata okán mindenképp érdemes a legjobban várt játékok listájára rakni: egy vámpírvadászt amúgy se lenne bölcs dolog ignorálással felbőszíteni.

Orcs Must Die! 2

E3 2012

PC

[ÍRTA **WILSON**] **A stílust ugyan nem reformálta meg és a korlátokat se döntötte le, de az első Orcs Must Die! egy kifejezetten szórakoztató, igazán egyedi játék volt. És most, alig egy évvel a megjelenést követően nyakunkon a folytatás is!**

Éles váltásnak nevezni az Age of Empires sorozat alkotóinak első új, már saját stúdió alatt készített játékát talán nem lenne elégséges, hiszen az Orcs Must Die! még nyomokban se mutatott hasonlóságot az egykori Ensemble korábbi címeivel, amely a mai, a folytatások bűvkörében élő világban talán a legnagyobb dicséretnek számít. Az pedig, ha egy ilyen játék kevesebb, mint egy év leforgása alatt még folytatást is kap, igazán csodaszámba menő dolog.

Kevésnek tűnhet ez az idő az igazán nagyléptékű újításokhoz, de a kreatív címmel ellátott **Orcs Must Die! 2** nem is találja fel újra a kereket, sokkal inkább csak finomhangolja az amúgy remekül működő rendszereit, kicsinosítja az alapjait. Ehhez igazodik az első rész után alig pár nappal játszódó történet is, ahol persze megint orkokat kell öldösni tonnaszámra, ezúttal azért, mert a vezetőjüket elvesztve féktelen tömegként törnek borsot az emberek orra alá. Szerencsére még mindig megvan a botvacsinált varázslónk, aki ezúttal már nem egyedül, hanem egy társsal, egy ex-csatamágussal az oldalán néz szembe a sereggel.

A két szereplő magával hozza a multiplayer módot is, hiszen a kampány már kooperatív játékmódban is végigvihető lesz, ahol nemcsak új pályák, de új csapdák és új varázslatok is várnak, egy alaposan átdolgozott fejlődési rendszerrel, amely a már teljesített szintek újrajátszását is aktívan díjazza, egy füst alatt oldva meg gyakorlatilag mindent, ami miatt elődjét csak kritizálni lehetett. És a legjobb, hogy az orkok már itt tombolnak a kapuk előtt, hiszen a Robot Entertainment már a hónap végén, harmincadikán megnyitja a világát, várva az inváziós hordát és a világ megmentésére siető párost. ■

ADATOK

KIADÓ
Robot Entertainment

FEJLESZTŐ
Robot Entertainment

MŰFAJ
tower defense

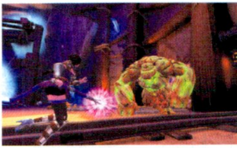
MEGJELENÉS
2012. 07.30.

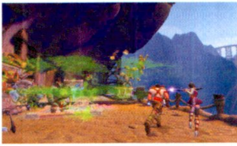
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

Dungeon Defenders
2011 (REVERB)

Orcs Must Die!
2011 (MICROSOFT)





Dead Island: Riptide

PC X360 PS3

DEAD ISLAND RIPTIDE

[ÍRTA **WILSON**] **Ember, kiadó és fejlesztőstúdió se volt a világon, aki előre látta volna, hogy mekkora siker lesz a Dead Island, főleg a zombis játékok népszerűségének lecsengése után – de a DI tarolt. Úton a folytatás!**

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
FPS-RPG

MEGJELENÉS
TBA

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
20%

STÍLUSMINTA

Borderlands
2009 (2K GAMES)

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

A fejlesztők talán még mindig nem mentek haza. Talán azóta is az irodában alszanak, vagy ha nem, akkor minimum egy hatalmas halom pénz közepén, valahogy úgy, mint Dagobert bácsi a mesében. Hiszen ha valaki a kiadás előtt azt mondja, hogy a Dead Island nemcsak, hogy nem fog bukni, de az év egyik legsikeresebb játéka is lesz, lehet, hogy az alkotók megeresztenek felé egy harsány röhögésbe átcsapó félmosolyt.

Miért az ellenszenv? Mert a Deep Silver bár sikeres játékok kiadója, de messze nem számít a piac elismert, nagy befolyással bíró szereplőjének. Ugyanez a Techlandről is elmondható, akik az előző generációban ugyan remekül kinéző játékok egész sorát tették le az asztalra, de igazán minőséginek vagy maradandónak egyik se volt mondható. A Dead Island is meglehetősen nehéz szülés volt, a játék gyökerei sok évre nyúlnak vissza, eredetileg egyszerű, túl sok gondolkodást nem igénylő FPS volt, de a sorra érkező megrendelések – elsősorban a Call of Juarez-sorozat – miatt parkolópályára került, hogy csak jóval később, a Borderlands megjelenése után kerüljön elő. Kár is lenne tagadni, hogy a Dead Island klón volt, már csak azért is, mert meglehetősen jól sikerült.

Olyannyira, hogy már készül a folytatás **Dead Island: Riptide** néven. Elképzelni se tudjuk, mi lesz benne: na jó, sok zombi, sok fegyver és remélhetőleg az elődnél kissé jobban kidolgozott küldetések. Megjelenni várhatóan jövőre fog, PC-re és konzolokra – bővebbet már valamikor a nyár végén megtudhatunk róla. ■

E3
2012
PC
X360
PS3

MÚLTBÉLI KRÓNIKÁK

Counter-Strike: Global Offensive

[ÍRTA **WILSON**] Több éves csend, na meg egy kisebb halomnyi sikerjáték után visszatér a Counter-Strike sorozathoz a Valve. Augusztusban nagygenerált és új epizódot kap minden idők egyik legsikeresebb online shooter családja!

A masszívan online lövöldék rajongótáboránál kevés hangosabb, érzékenyebb és elégedetlenebb népség van. Baj, ha valamin semmit sem változtatnak, de egy világ dől össze, ha valamihez minimálisan is hozzányúlnak. A nerfelés, mint jelenség, már az online kultúra kialakulásakor is jelen volt, elvégre már az idők kezdete óta bevált és megszokott gyakorlat a kiadás utáni patchelés és finomhangolás, plusz az ezt követő felháborodás. A világ legaprólékosabb, leghosszabb tesztidőszaka sem képes annyi statisztikát és annyi visszajelzést gyártani, amely alapján tökéletesen be lehetne lőni, melyik fegyver mennyit is sebezzen, vagy milyen gyors legyen egy-egy újratöltés. Hatalmas kihívást jelentő feladat ez, különösen egy olyan sorozat esetében, amely szinte egyidős az eSporttal, naponta emberek tízezrei töltik vele a szabad perceiket, az pedig, hogy ki marad életben és ki hal meg, akár tized- vagy ezredmásodpercek alatt dől el. Ami jó, azt felesleges megváltoztatni: a Source-ról ez talán még úgy is elmondható, hogy a keményvonalas CS rajongók továbbra is az 1.6-ot tartják a szentírásnak, minden mást pedig szentségtörésnek. Ha rajtuk múlna, a CS sose fejlődne, a Global Offensive mégis újít, ráadásul úgy, hogy közben szinte egy métert se tesz előre.

ADATOK

KIADÓ
Valve
FEJLESZTŐ
Valve / Hidden Path
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2012. 08. 21.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Counter-Strike
2000 (VALVE)

Counter-Strike: Source
2004 (VALVE)

VISSZAFOGOTT OFFENZÍVA

Ez az egy helyben toporgás a CS gyökereihez, illetve a Global Offensive alapjaihoz vezethető vissza, mert hiába a sok fejlesztés és kozmetikázás, ez továbbra is az a Source motor, amely vészesen közelít a tizedik évéhez. Éppen ezért semmilyen szempontból nem említhető egy lapon a szinte teljesen más ligában játszódó Battlefield 3-mal, vagy a sebesség és egyéb szempontok szerinti legfőbb tettestársával, a Call of Duty-val. Nem elég, hogy totálisan statikus, de néhol még kifejezetten ronda is.

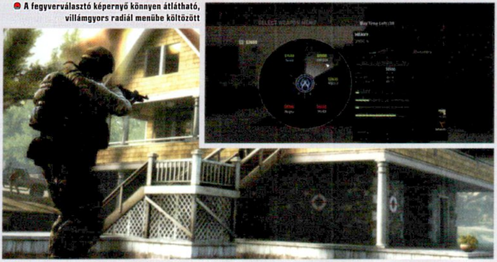
A nagy mázlija az, hogy soha, így most sem a grafikájáértezért érdemes Counter-Strike-ozni - a szívét-lelkét továbbra is a könyörtelen precizitása adja, mert itt a tűzharcok során tényleg elég pár golyó ahhoz, hogy valaki elvérezzen, függetlenül attól, melyik oldalon, milyen fegyverrel és milyen játékmódban harcol. Mindegyikből akad bőven, a béta kis túlzással a teljes játékkal egyenértékű, szinte bugok nélkül osztva a halált vagy egy tucatnyi térképen.

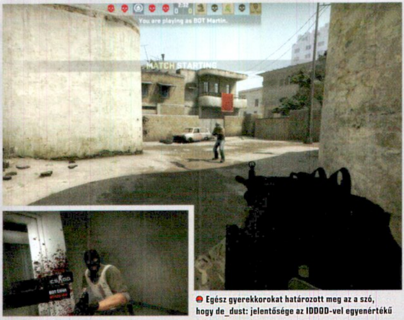
RÁZVA, NEM KEVERVE

Utóbbiak többsége régi ismerősként köszön vissza, így a Dust, az Aztec vagy épp az Office még azok szívét is meg fogja dobogtatni, akik vagy évek óta nem CS-ztek, vagy csak futólag ismerkedtek meg a precíz shooterrel. Természetesen nem eredeti formájukban szerepelnek, a Dust például kapott egy kifejezetten jó átkötő alagutat és lépcsőrendszert, amely révén jóval több lehetőség van az előrenyomulásra és a megkerülésre, új frontot nyitva a háborúban.

A CS alapvetően még mindig a bombák élesítéséről és a hatástalanításáról szól, de a Global Offensive-ben már alapjáraton is szerepel az eredetileg modként induló gungame (a játék Arsenalnak hívja), ahol mindenki egy alap fegyverrel indul, az egyre jobb flintákat a killek és a szintlépések adják, egészen az utolsó, 26., késsel történő záró fragig. A győztes értelemszerűen az, aki ezt a leggyorsabban eléri és a BF3-mal szemben itt senki sem indul hátrányból, pisztollyal, gépfegyverrel is ugyanolyan gyorsan és hatékonyan lehet lőni, mint az ezeknél jóval nagyobbat szóló shotgunnal

A fegyverválasztó képernyő könnyen átlátható, villámgyors radiál menübe költözött





Egész gyerekkorokat határozott meg az a szó, hogy de_dust: jelentősége az IDDQD-vel egyenértékű

vagy Desert Eagle-lel. Ennek a szabályrendszernek van egy alternatív változata is Arsenal: Demolition címke alatt, ahol egyáltalán nincs lehetőség a vásárlásra, mindenki egy karabéllyal kezd, és a halálokat követően sózzák rá a gyengébbnél gyengébb cuccokat. A cél a bombák gyors lepakolása és a körök megnyerése.

Nem is az arzenállal, sokkal inkább a működésével van a baj. A Valve játékok ősi eleme, a „botszerű" fegyverek jelenléte cseppet sem változott. Mivel nincs se iron sight, se rendes scope, ezért érezhető különbség sincs az eszközök között: a fegyvermozgás, a rendes visszarúgás, a sokkal jobban kimunkált vázak és apró elemek olyan álomképek, amiket a Global Offensive nem önt valós formába, így egy valóságos időutazással ér fel minden egyes meccs. Ezt persze meg lehet és meg is kell szokni, mert alapjaiban írná újra a teljes Counter-Strike játékmenetet az, ha a sebességből alaposat lenyiszszantó dinamika a legmodernebb szintet hozná, de ezen a téren azért jó lett volna némi fejlődést tapasztalni.

Habár hivatalosan nem a Valve a játék készítője, biztosak lehetünk benne, hogy teljes figyelmet szentelnek a játéknak

MAGYAR NARANCS

Amit viszont a küllemnél visszafogott, azt a tartalomnál többszörösen adja vissza a Global Offensive. Már a 8 klasszikus térkép leporolása is impozáns, hát még, ha hozzávesszük a 8 újat is. A pályák zöme kifejezetten jól sikerült, idomul az egyes játékmódok sajátosságaihoz. Persze a pontos paramétereket befolyásolják az éppen aktuális szabályok is: a matchmaking rendszer bevezetésével már nem kell manuálisan szervert keresni, a csatlakozás a játékos képességeinek, és a többi résztvevő skilljének függvényében történik, mind a tömegeknek szóló casual, mind a jóval szigorúbb hardcore esernyő alatt.

A kettő közös tulajdonsága a botok opcionális szerepeltetése. A több nehézségi fokkal rendelkező gépi játékosok meglehetősen furán játszanak. Vagy annyira precízek, mintha aimbot hajtaná őket, vagy olyan buták, hogy egy helyben állva várják a halált. Szerencsére a helyüket szinte bármikor átveheti egy frissen csatlakozó ember, de halál után a még életben lévő AI kezéből is kikapható az irányítás, egyfajta második esélyként. A matchmaking ennek ellenére nem az egyetlen út, a dedikált szerverek révén mind a hardcore, mind az eSport közösség lehetőséget kap a jóval célorientáltabb meccsek létrehozására.

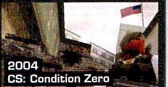
CS TÖRTÉNELEM

1999
Counter-Strike

A **Counter-Strike** gyökerei egészen 1999 tavaszáig nyúlnak vissza, mikor megkezdődött a mod béta változatának kiadása, majd folyamatos frissítése. Egy évvel később már hivatalos Valve modifikációként futott, egyenesen a világhírnév és pár kifejezetten megszállót játékos esetében a teljes függőség felé!

2003
CS: Neo

Ha egyszer valami a japánok kezébe kerül, akkor biztos, hogy addig mosdatják, míg köszönőviszonyban sem lesz az eredetivel. Ez a **CS: Neo**ra, a Linux alapú árkád kabinetre is igaz, amely high-tech külsővel és mangaszerű karakterekkel vitte át az óceánon a nyugati Counter-Strike-ot, terroristák és antiterroristák, na meg jóízlés nélkül.


2004
CS: Condition Zero

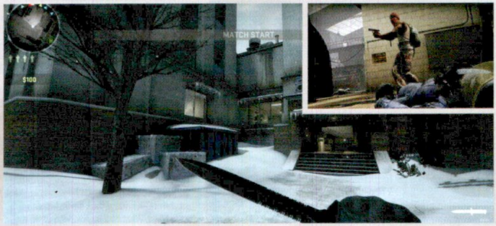
Nem csak a DNF, de a botokkal feldúsított CS fejlesztése is jóval tovább tartott a vártnál. A **Condition Zero** több csúszás, újrakezdés után végül 2004 márciusában jelent meg, de túl sok vizet nem zavart - nem is csoda, látva mennyi kezen ment át, hiszen a Gearbox, a Ritual, a Turtle Rock és maga a Valve is dolgozott rajta.

2004
CS: Source

A hardcore CS rajongók által még mindig megvetett, a Half-Life 2-vel debütált Source motorra átrakott **CS: Source** 2004 novemberében került fel a Steamre, de osztatlan sikerre, igazi népszerűségre csak hosszú évek múltán tett szert, elsősorban az ezernyi modnak, na meg az 1.6-nál azért jóval tetszetősebb látványvilágnak hála.

2008
CS: Online

Ázsia mindig is élen járt, ha új dolgokról van szó, elvégre az ottani online játékok már legalább négy éve mikrotranzakciós modellben működnek. Éppen ezért nem is meglepő, hogy Koreában nem a hagyományos CS, hanem az **Online** utótagú, F2P alapon futó shooter a népszerű, saját játékmódokkal, zombikkal, powerupokkal és skinekkel, valós pénzért.



JACKIE BROWN

Az eredetileg Xbox 360-as CS: Source-nak indult Global Offensive fogadtatását érdekes és izgalmas dolog lesz követni. A leghardcore-abb réteg már most is hajlamos utálni, az újoncok még nem nagyon tudták kipróbálni, a kételkedők pedig úgyis maradnak a bejáratott, jóval modernebb, kötetlenebb sorozataiknál. A GO ezért nem forgatja fel a Counter-Strike világot, hiszen ahhoz túlságosan maradi, nem mer a gyökerekig nyúlni, hogy az alapjaitól írja újra azt, amit a Counter-Strike-ról gondolunk. De ez talán így van jól: karaktere, személyisége még ennyi év után is van annyira megkapó, főleg a 15 eurós árával, hogy ismét megérje órák százait rááldozni.

E3 2012

PC X360 PS3

NEED FOR SPEED™ MOST WANTED

ÚJRA SEBESSÉGBEN

[ÍRTA MO] Találgatások, titkolózások, címmódosítások után immár biztos, hogy idén ősszel az NFS széria tizenkilencedik darabjaként a Most Wanted rebootját szállítja majd az autóverseny őrülteknek az EA és a Criterion Games.

A 2005-ben készült, és a rendőrös üldözésre kihegyezett Most Wanted epizód vegyes fogadtatásban részesült anno (ugyanakkor kimagasló eladási mutatókkal bírt), hiszen annak ellenére, hogy egészen remek audiovizuális élményt nyújtott a nyitott világban játszódó rabló-pandúrosdi, a játékélmény már korántsem volt ennyire meggyőző a kritikus hangok szerint. Hogy akkor miért pont ennek a címnek a rebootjára készül idén ősszel az EA? A kérdés jogos, a válasz pedig nem teljesen egyértelmű. Annyi bizonyos, hogy az EA által 2004-ben potom 40 millió dollárért felvásárolt guildfordi illetőségű, tősgyökeres, brit Criterion Games nagyot durrantott a Hot Pursuit sorozat 2010-es újragondolásával, ami nem is csoda, hiszen az általuk készített Burnout szériával már bizonyították, hogy értenek az élvezetes, fékeveszett autóversenyzés készítéséhez. A legutóbbi, The Run alcímmel ellátott NFS résszel ugyanakkor irtózatos kapufát lőtt, mind az EA, mind pedig az azt fejlesztő Black Box stúdió, a Most Wanted újragondolása ilyen tekintetben nem meglepő hát.

A Criterion a Burnout és a Need for Speed sorozatok legjobb hagyományait igyekszik belepasszírozni a 2012-es MW-be

VISSZATÉR A PARADICSOM

A cél, kiköszörülni a csorbát, egy olyan játékkal, melyben egy gyönyörű és hatalmas nyitott város vár ránk megannyi felfedezni és versenyeznivalóval, és egy olyan közösségi többjátékos móddal, mely rengeteg információ megosztására alkalmas, és összeköti a száguldani vágyókat egymással. Alapkoncepciójában tehát a Most Wanted tér vissza a monitorokra, ugyanakkor kissé „Burnoutosítva", amit a készítők lépten-nyomon megerősítenek: egy kicsit innen, és egy kicsit onnan is kölcsönöztek, hogy a lehető legjobb autóversenyzős játékot hozzák el a rajongóknak. A 2012-es Most Wanted ismételten nem szimulátorszerű játékélményt nyújt majd, ugyanakkor nem is teljesen a Burnout arcade stílusát, vagy éppen az utóbbi években az NFS szériától megszokott falról visszapattanós, fékhasználat nélküli száguldást hozza, hanem egyfajta köztes megoldást: szórakoztató, de ügyességet igénylő vezetési élményt, zúzással, karambolokkal és adrenalin pumpáló akcióval fűszerezve.

JÁTSZÓTERED A VÁROS

Az illegális versenyzés helyszínéül ezúttal Fairhaven városa szolgál, mely a játék első pillanatától fogva teljes egészében bejárható lesz, és melynek megalkotása során három fő szempontot vettek figyelembe: alkalmas legyen versenyzésre, üldözésekre és a felfedezésre egyaránt. Ennek megfelelően kedvünkre randalírozhatunk majd az utcákon, ugrathatunk az épületek felett (esetleg rajtuk keresztül), felkutathatunk hirdetőtáblákat, garázsokat, áthajtókat és Jack Spotokat, sőt, a beharangozók alapján még némi off-road móka is kilátásba került. Fairhavenben nincsenek szabályok, de előre meghatározott pontokon zajló versenyek sem, lényegében a városban autókázva lesz alkalmunk kihívni riválisainkat, barátainkat, vagy csak szórakoztatni a rend hű őreit. Minden ilyen megmozdulásunkért, illetőleg a hajmeresztő manőverekért, látványos ugratásokért, traffipax kiakasztásokért Speed Pointokat zsákolunk majd, a cél pedig természetesen nem is lehet más, minthogy mi álljunk a kétes erkölcsi értékű körözés toplista élén, vagyis mi vezessük a Most Wanted Listet. Ahhoz, hogy ez így legyen, előbb a helyi vagányokat kell lenyomnunk, hasonlóan, mint a 2005-ös eredetiben, akikből most szám szerint tízzel találkozhatunk majd.

Természetesen, hogy egyáltalán szóba álljanak velünk a menők, ahhoz rengeteg versenyt, kihívást kell teljesítenünk, a nyitott világban pedig temérdek ilyennel találkozhatunk. A futamok Fairhaven meghatározott pontjai között zajlanak, ám hogy A-ból miként jutunk el B-be, az rajtunk múlik, hiszen az új Most Wanted a legrövidebb utak, a

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Criterion Games
MŰFAJ
Autóverseny
MEGJELENÉS
2012. 09. 30.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Need for Speed: Most Wanted
2005 (EA)

Burnout Paradise
2008 (EA)

A FŐSZEREPLŐK

Az autóversenyzős játékok egyik legizgalmasabb kérdése mindig az, hogy vajon milyen verdák volánja mögé pattanhatunk be és mérhetjük össze vezetési tudományunkat az ellenfelekkel. Noha még hivatalos autólista nem áll rendelkezésre egyelőre, az eddig megjelent játékmenet videók és képek alapján a következő járgányokkal egészen biztosan feldúlhatjuk majd Fairhaven város nyugalmát.

LAMBORGHINI AVENTADOR LP 700-4

350 km/óra sebességre képes, összkerék meghajtású gyönyörű szörnyeteg, mely leginkább a város autópályáin lesz megközelíthetetlen a vetélytársak számára.

BMW M3 COUPÉ

Az eredeti Most Wanted borítóautó, és ahogyan a játék 2012-es verziója, úgy a BMW V8-as motorral szerelt darabja is vadonatúj vezetési élményt ígér. Minden terepen helytáll, és remek ütköző gép. Szeretjük.

SUBARU COSWORTH IMPREZA STI CS400

Az úttalan utak bajnoka: ha off-road versenyzésre vagy ugratásos megmérettetésre kerül sor, a Subaru járgányának nincs párja, ám a driftelések során sem jön zavarba az Impreza.

FORD MUSTANG BOSS 302

Fairhaven utcáinak főnöke. 444 lóerő társul oldschool megjelenéssel, kormányozhatósága, masszívsága pedig különösen az ellenfelek eltakarításában teszi egyedülállóvá.

PORSCHE 911 CARRERA S

Az új, 400 paripás „címlap" jószág a Porsche istállójából. Dögös és klasszikus, mint mindig, az egyik leggyorsabb és legjobban vezethető járgány lesz Fairhavenben.

SRT VIPER GTS

3,3 másodperc alatt 100 km/órán. Az amerikai álomautó a legjobb megoldást szállítja a rendőrök lerázására. Nincs más dolgod, csak keress egy hosszú, egyenes szakaszt és nyomd tövig a gázpedált!

A rend őrei itt éppen a borítón feszítő Porsche 911 Carrera S-t igyekeznek elcsípni – sikertelenül

A hatalmas bejárható városban rengeteg kihívással találkozhatunk majd

legnagyobb ugratók, a legmerészebb és a legagresszívebb sofőrök játéka lesz. Ezért sem árt majd alaposan feltérképezni az utcákat, hiszen nem előre meghatározott útvonalon kell majd teljesítenünk a futamokat, hanem arra megyünk, amerre szeretnénk, a lényeg csupán, hogy mi haladjunk át elsőként a célvonalon. Illegális versenyekről lévén szó, nem kell majd mindenféle szabálynak megfelelnünk, bátran átvághatunk kerítéseken, lezárt útszakaszokon, hogy megtaláljuk a legrövidebb utat a cél felé, miközben ellenfeleinkkel is csúnyán elbánhatunk egy-egy jól irányzott kormánymozdulattal.

FORGALMIT, JOGOSÍTVÁNYT...

Dolgunkat jócskán nehezíti majd a tény, hogy Fairhavent szigorú rendőri erők óvják a hozzánk hasonló garázda elemektől, akik, ha észrevesznek, akkor körzési szintünknek megfelelő vehemenciával igyekeznek lekapcsolni minket. Természetesen, ha sokáig üldöznek és közben még pár rendőrautót is tönkreteszünk, akkor igazán epikus hajtóvadászatban lesz részünk, kapkodhatjuk majd a kormányt a mindenfelől özönlő villogósok között.

A város hatalmas és gyönyörű lesz, az autók pedig veszettül jól néznek ki, így a grafikai kidolgozottságot nem érheti panasz, annyi szent. A fejlesztők fogadkozásai szerint a vezetési élmény, ha nem is szimulátor mélységű, de lenyűgöző lesz, rengeteget dolgoztak azon, hogy az aszfalton megfelelően érezzük a különböző autók karakterisztikáját. Egyelőre bizonytalan, hogy a verdák tuningolási opciója visszatér-e, hiszen a menürendszerbe és a játék ezen részébe nem engedtek bepillantást eddig a készítők,csupán annyi vehető készpénznek, hogy a Burnoutból ismerős, betérő autófestő állomások visszatérnek, habár ez aligha fogja vigasztalni a verdák bizergálására éhes rajongókat.

MEGFIGYELVE

A játék magját az Autolog rendszer 2.0-s verziója szolgáltatja, ami voltaképp minden egyes a városban tett mozdulatunkat szorgalmasan monitorozza, így nem maradhat észrevétlen egyetlen árva fékcsikorgás sem Fairhavenben. Milyen gyakran és milyen hosszan nitrózunk, hány ellenfél járgányát tettük totálkárossá, az egyes pályaszakaszokon milyen időeredményekkel rendelkezünk: az Autolog mindent tudni fog rólunk, és az Autolog Feed segítségével nem lesz rest mindezeket megosztani a

barátaink listáján szereplő versenyzőkkel sem. A kihívások, rekordkísérletek így villámgyorsan és egyszerűen nyomon követhetőek lesznek, a versenyekhez pedig elég lesz elautókázni a város egy előre megbeszélt pontjára, és a gép máris számos versenymódot ajánl fel, melyekben a riválisok összemérhetik erejüket. Lesz a szokásos gyorsasági verseny, az ugratások hosszát mérő futam, és Speed Trap, melyben a verseny bizonyos pontjain felállított traffipaxok által mért legnagyobb sebességek jelentik a győzelem kulcsát. Az új Dreamshots menüpontban ezen futamok leglátványosabb pillanatairól készült felvételeit pedig azonnal posztolhatjuk majd, mondjuk amint a cél előtt pár méterrel felkenjük ellenfelünket a falra, majd diadalittasan áthajtunk a győzelmet jelentő checkpointon.

Újdonság, hogy megjelölhetjük legnagyobb riválisainkat a barátaink között, akiknek teljesítményét fokozottabb figyelemmel kísérhetjük, és amint elér egy eredményt, mi azonnal megpróbálhatjuk überelni azt. Ez sokkal személyesebbé teszi majd a multiplayer versengést, melyet a Criterion a Burnoutéhoz hasonló, nyitott virtuális világban képzelt el, ahol nincsenek körülményes menürendszerek, lobbyk vagy korlátok, a hangsúly a szabad versenyzésen van. Egyszóval biztonsági öveket bekötni, az ősszel Fairhavenben vár a legnagyobb száguldás, ez biztos. ◼

VISSZA A TERVEZŐASZTALHOZ

SIMCITY

[ÍRTA **KREDENC**] **Hatalmas adósságot kell törlesztenie az EA-nek a Sims-rajongók felé, ugyanakkor megszólítani egy olyan generációt, amely nem a műfajteremtő szérián szocializálódott, nem egyszerű feladat. A lecke tehát fel van adva...**

A bevezetőhöz hozzá kell tenni, hogy mindezt persze az Electronic Arts magának köszönheti, hiszen parlagon hagytak egy olyan franchise-t, amely mögött masszív játékos bázis állt, és amelynek bár akadt kihívója az elmúlt pár évtizedben, legyőzni egy sem tudta. A remény ugyan felcsillant 2007-ben, de a Societies (Társadalmak) alcímmel piacra dobott tévedés Will Wright örökségének elherdálása és megcsúfolása volt, amely egyszerre dühítette fel az említett rajongókat, és vezette tévútra azokat, akiknek addig nem jelentett semmit a brand, lévén a negyedik epizód 2003 januárjában jelent meg, és azóta felnőtt egy új nemzedék. Ezek után nem is csodálkozhatunk, hogy a legfrissebb rész nem ötös sorszámmal jelenik meg, hanem SimCity néven, rebootként, azaz tabula rasa, mindent az alapoktól kezdve és újjáépítve.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013. február

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

SimCity Societies
2007 (EA)

Cities XL 2012
2011 (FOCUS HOME)

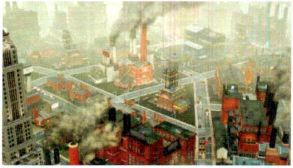
A MÁGIKUS ÜVEGDOBOZ

A SimCity vonzerejét a városépítő stratégiai játékok könnyedsége, az istenjátékok „énközpontúsága", és a tudományos alapokra helyezett szimuláció kegyetlen, a legapróbb hibát is megtorló precízsége jelentette. Ezt nem kell bemutatni annak, aki szenvedett már azzal, hogy a harmadik részben előimádkozzon a város szélén egy valamirevaló agrárterületet. Vagy a negyedik részben becsalogatta a településére a high-tech iparág képviselőit, megpróbálta már megtalálni az egészséges arányt az ipari-, kereskedelmi- és lakóövezetek között, hogy aztán az egészet kukába dobja egy új sztráda építése és az ehhez szükséges gigászi méretű szanálások miatt. Végül pedig átélte azt a semmihez sem fogható örömöt, amikor sikerült mindez, és a semmiből teremtett település fejlődésnek indult. Aki nem, az remélhetőleg meg fogja ismerni, hála az új, kifejezetten erre a célra kifejlesztett GlassBox motornak és technológiának. A Maxis minden eddiginél pontosabb szimulációt ígér: összes polgárunknak, a közlekedésben résztvevő járműveknek határozott célja és szerepe van; a város él és lélegzik, és ami a legfontosabb: azonnal reagál döntéseinkre.

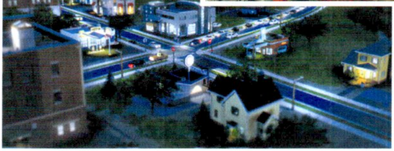
Kompromisszumok nélküli, ízig-vérig PC-re tervezett játék készül, veterán és újonc polgármester-jelöltek számára

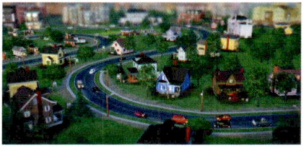
A gyors munkát és könnyebb eligazodást az áttervezett, ergonomikusabb interfész és a különféle szűrők segítik, ezek színkódolásának segítségével optimálisan helyezhetjük el a különféle közlekedési viszonylatok megállóit, és azt is pillanatok alatt átláthatjuk, hová kell ledobnunk egy klinikát, rendőrőrsöt, hol kell szélesíteni az utakat, vagy épp átzónázni egy területet. Hozzáteszem, sok mindenről ezen rétegek bekapcsolása nélkül is hamar értesülünk, hiszen a sulik hiányát rögvest jelzi az oktatás színvonala miatt aggódó, a városháza előtt táblákat lengetve tüntető tömeg, a kevés munkahelyet a parkban megjelenő kéregetők, a túl sok (emiatt üresen álló) lakóépületet a fosztogatók és gyújtogatók felbukkanása.

A fent leírtak persze részben vagy egészben eddig is jelen voltak a szériában, az újdonságot mindezek finomítása, a mindenre kiterjedő szimuláció jelenti. Az olyan apróságnak tűnő, mégis fontos dolgok, mint a szabadon „megrajzolható", kényünk-kedvünk szerint kanyargó utak, a látványosabb

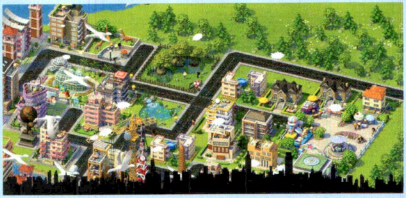


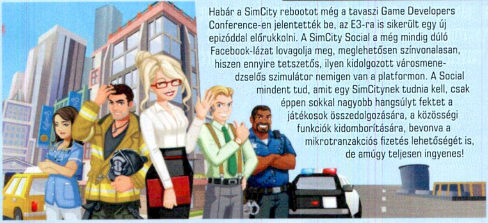
A városban éjszaka sem áll meg az élet, főleg, ha rablónak, betörőnek születik az ember!



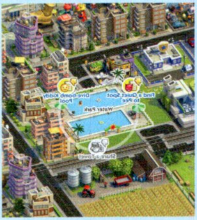


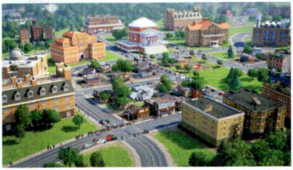
SIMCITY SOCIAL

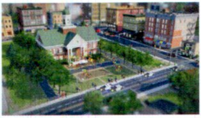


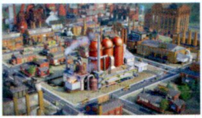


Habár a SimCity rebootot még a tavaszi Game Developers Conference-en jelentették be, az E3-ra is sikerült egy új epizóddal előrukkolni. A SimCity Social a még mindig dúló Facebook-lázat lovagolja meg, meglehetősen színvonalasan, hiszen ennyire tetszetős, ilyen kidolgozott városmenedzselős szimulátor nemigen van a platformon. A Social mindent tud, amit egy SimCitynek tudnia kell, csak éppen sokkal nagyobb hangsúlyt fektet a játékosok összedolgozására, a közösségi funkciók kidomborítására, bevonva a mikrotranzakciós fizetés lehetőségét is, de amúgy teljesen ingyenes!









Éles a határ a piszkos, poros gyárnegyed és a patyolattiszta városközpont között

katasztrófák (a cunamitól a meteoresőn, tornádón és földrengésen át a háztömböket letaroló gigaszörnyig), a nagyobb zoomszint, vagy, hogy az egyes épületeket sikeres ténykedésünk bónuszaként különféle díszítő elemekkel, sőt, újabb funkciókkal láthatjuk el, így minden településünknek valóban egyedi arculatot szabhatunk.

SZOMSZÉDOLÁS, ÚJRATÖLTVE

Fontos kiemelni az előző bekezdésből egy félmondatot: „minden településünknek". A negyedik részben megismert és megszeretett régiózás ugyanis itt is jelen lesz, tehát egy adott területen több települést is létesíthetünk, specializálva azokat. Ismét építhetünk tehát egy iparvárost, ahová a szomszédos, tisztább és csendesebb metropoliszból ingázik a munkaerő, amely aztán hétvégenként a tengerparti üdülőparadicsomban piheni ki a dolgos hétköznapok fáradalmát és költi el jól megérdemelt fizetését. Ha pedig valaki közösségi ember, ebbe a mókába bevonhatja barátait is, hiszen visszatér a SimCity 2000 Network Editionben már bemutatkozott, ám azóta elhanyagolt többszemélyes mód, így megoszthatjuk a feladatokat és az erőforrásokat: megvásárolhatjuk például a haverunk által bányászott és feldolgozott kőolajat, cserébe tiszta ivóvízzel láthatjuk el őt.

És bár egymás városát közvetlenül nem módosíthatjuk, befolyásolhatjuk, közvetve igen, több módon is. Az egyik a negatív oldal: az iparvárosban elharapózó bűnözés, a magas fokú környezetszennyezés vagy épp az ott kitörő hatalmas tűzvész értelemszerűen nem áll meg a település határán, így ezek ódiumával a szomszédoknak is számolniuk kell, ami azért számtalan felemlegethető pillanattal is megajándékozhat minket – jókat lehet majd derülni például azon, hogy a haver koszfészkéből átrándult bankrablóbandát hogyan lőtték szitává éber rendőreink. A másik lényegesen pozitívabb: az említett iparváros polgármestere segítséget kérhet szomszédjaitól, hogy a nagyobb energiatermelés érdekében fejleszthesse erőműveit, amelyet ők pénzzel, melósokkal, egyéb forrásokkal támogathatnak. Mindezek mellett úgynevezett „nagy projekteket" is indíthatunk, azaz olyan beruházásokat, amelyeket közös erővel hozunk létre, és melynek gyümölcsét aztán együtt élvezhetjük. Ilyen lehet egy nemzetközi repülőtér, amelyet egyedül megépíteni szinte lehetetlen vállalkozás, hármasban azonban, a költségek, erőforrások és munkaerő megosztásával lényegesen egyszerűbb és gyorsabb (bár így is akár hetekig elhúzódó) feladat, és a megélénkülő idegenforgalom, illetve az új kereskedelmi útvonalak mindenki hasznára válnak.

FELHŐTLEN BOLDOGSÁG

Az, aki esetleg nem követi a játékvilág minden rezdülését, felteheti a kérdést: hol a fenében van Will Wright? A Maxis, a Sim család és ezernyi más játék atyja 2009-ben távozott az általa alapított stúdiótól, de a tűz közelében maradt. Az 52 éves legenda jelenleg „Stupid Fun Club", vagyis „Baromira szórakoztató dolgok klubja" néven kísérletezik és házal az ötleteivel, az EA aktív támogatását élvezve.

A multi egyébként aszinkron, tehát nincs szükség arra, hogy mindenki egy időben jelen legyen, a szimuláció gondoskodik az összekapcsolt települések folyamatos és zökkenőmentes életéről. Természetesen mindez csak opcióként jelenik meg – mi dönthetjük el, hogy egy régió privát vagy publikus státuszú lesz, de meg is hívhatjuk egy vagy több cimboránkat a közös mókázásra, amely egyébként a fent vázolt kooperatív lehetőségek mellett arra is alkalmat ad, hogy összemérhessük városépítő- és fejlesztő tudásunkat egymással, illetve a globális ranglistáknak köszönhetően SimNation összes polgármesterével. Apropó, globalizáció: ha nem is nyitjuk meg régiónkat a nagyvilág számára, a megtermelt javakat bedobhatjuk a közösbe, a kereslet-kínálat törvénye pedig meghatározza az árakat, ami újabb kihívást jelent, hiszen akár arra is „rárepülhetünk", hogy olyan erőforrást állítsunk elő, amelyre nagy kereslet mutatkozik.

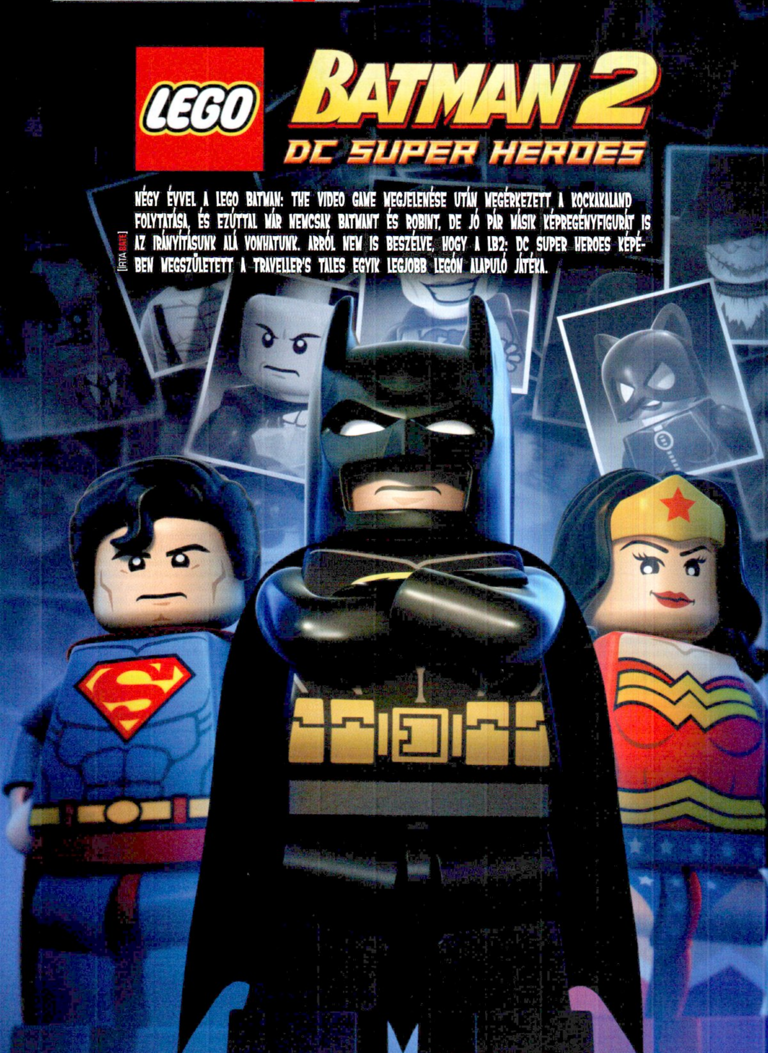
REMÉNYTELJES VÁRAKOZÁS

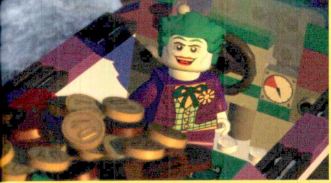
Az eddig látottak alapján tehát a Maxis felvette a kesztyűt, és úgy tűnik, valóban azon dolgozik, hogy kiköszörülje a csorbát, és visszahelyezze a SimCity franchise-t a városépítő stratégiák / szimulátorok trónjára. Igaz, ez a trón eddig sem nagyon került veszélybe, és ha igen, az sem a konkurencia, hanem a hibás fejlesztői és kiadói döntések miatt volt. Bízzunk benne, hogy ki-ki tanult a saját hibájából, mert akkor egy évtizedes álmunk válik valóra. Ha nem – nos, abba belegondolni is rossz... ■

LEGO BATMAN 2
DC SUPER HEROES

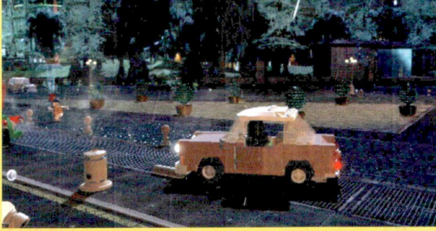
[IRTA BATE]

NÉGY ÉVVEL A LEGO BATMAN: THE VIDEO GAME MEGJELENÉSE UTÁN MEGÉRKEZETT A KOCKAKALAND FOLYTATÁSA, ÉS EZÚTTAL MÁR NEMCSAK BATMANT ÉS ROBINT, DE JÓ PÁR MÁSIK KÉPREGÉNYFIGURÁT IS AZ IRÁNYÍTÁSUNK ALÁ VONHATUNK. ARRÓL NEM IS BESZÉLVE, HOGY A LB2: DC SUPER HEROES KÉPÉBEN MEGSZÜLETETT A TRAVELLER'S TALES EGYIK LEGJOBB LEGÓN ALAPULÓ JÁTÉKA.





Joker ezúttal sem hiányozhatott, ám most hozza magával Lex Luthort is!



Két hónappal ezelőtt már lehetőségünk adódott kipróbálni a LEGO Batman 2: DC Super Heroes egy korai verzióját, és akkor úgy zártuk a bemutatónkat, hogy „véglegesen ugyan még nem merjük kijelenteni, de nagyon úgy fest, hogy az eddigi legjobb LEGO játékot vehetjük majd a kezünkbe júniusban". Időközben aztán befutott a kész változat a programból, mi pedig több mint tíz órán keresztül teszteltük a Traveller's Tales legújabb munkáját. Ugyan a LEGO Batman 2-vel töltött idő jócskán árnyalta az áprilisban szerzett tapasztalatainkat, viszont a végigjátszást követően most már kétségek nélkül ki merjük jelenteni, hogy a kockalovag második kalandja tényleg az eddig készült egyik legjobb LEGO játék lett. A következő oldalakon pedig az is kiderül, hogy miért.

VAN, AMI NEM VÁLTOZIK

Habár a LEGO Batman 2 nem nélkülözi az újdonságokat, az alapok ezúttal is változatlanok maradtak, tehát a játék gerincét egy 15 pályából álló történet adja, melynek keretében a hősöknek meg kell állítani a szövetségre lépő Lex Luthort és Jokert. Pályatípusból összesen kettő található a játékban: van a klasszikus platfomer, ahol minimum két figurát irányítva kell gyűjtögetni és a továbbjutáshoz szükséges logikai feladványokat megoldani, illetve találkozhatunk rail-shooter jellegű járműves/repülős részekkel, ahol az irányításra (már) nem kell koncentrálnunk, csak arra, hogy a végtelen muníció segítségével a megfelelő ponton találjuk el az ellenfeleinket. A két megoldást a program helyenként még ötvözi is, tehát lesz olyan, hogy előbb rendesen meg kell soroznunk egy hatalmas repülőt, hogy aztán feljussunk a fedélzetére rendet tenni.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

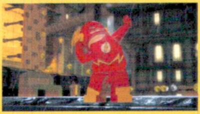
MŰFAJ
platform/logikai/akció

MULTI
offline 2 fős kooperatív mód

INFO

A LEGO Batman 2: DC Super Heroes június 22-én jelent meg szinte az összes létező platformra. A PC-s verzió dobozos változata a hazai boltokban 9900 forintért szerezhető be, a digitális verzió viszont már 21 euróért (nagyjából 6300 Ft) letölthető a Steamről.

A játék legcukibb karaktere egyértelműen Flash, őt irányítani az egyik legnagyobb élmény



A LEGO Batman 2 ugyan ezúttal is a fiatalabb korosztályt célozza meg, azonban az akció, a humor és a logikai feladványok most is olyan egyveleget alkotnak, ami az idősebb játékosokat is könnyedén a monitor/tv elé szögezi. Amit mindenképpen ki kell emelni, az a hagyományos pályák megoldásának menete, ugyanis az egyes szakaszok rendkívül ötletesen lettek felépítve. Akárcsak az előző részben, a két fő karakter (Batman és Robin) most is magára ölthet speciális kosztümöket (fejenként négyet – lásd a külön felsorolást), és ezek segítségével kell megoldani a továbbjutást megnyitó feladatokat, vagy ezekkel kell elérni a hagyományos hacukákban megközelíthetetlen pályarészleteket. A fejtörők se nem túl nehezek, se nem túl könnyűek, sikerült abszolút szórakoztató szintre belőni őket, és az ember még a sokadik szakaszon is képes rácsodálkozni az ötletesebbnél ötletesebb megoldásokra.

Az élvezeti faktort pedig tovább növeli, hogy a ránk váró területek változatosak, részletesek és szépen kidolgozottak. És itt nem csak arra gondolunk, hogy ezúttal is sikerült csiszolni kicsit a grafikán, hanem arra, hogy az egyes helyszíneknek mind-mind egyedi atmoszférája és stílusa van, legyen szó akár az ACE Chemicals felrobbanni készülő gyáráról, vagy éppen Lex Luthor Metropolisban lévő felhőkarcolójáról.

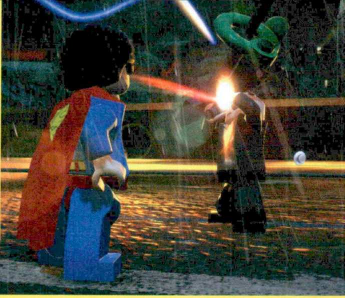
A fejlesztők ráadásul olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy a hőseink minden egyes ruhában másképp harcolnak, minden gönchöz külön animáció tartozik, sőt, megjelentek a „kivégző" mozdulatok is. Harc közben, egy adott szorzó után egy speckó gomb lenyomásával hozhatjuk elő az extra támadást, ami szintén eltérő minden ruha esetében. A játék tehát elég jól össze van rakva, és ezek még csak az alapok, a három legnagyobb újdonságról még egy betűt sem írtunk. Eddig.

LEGO Avengers?

Habár még pletyka szinten sem hallani róla, ettől függetlenül abszolút nem elképzelhetetlen egy LEGO Avengers játék. A film az elmúlt 2 hónapban szinte minden rekordot megdöntött, ráadásul készültek mellé hivatalos LEGO Avengers készletek is. A játékot már csak össze kellene rakni, és a Traveller's Tales csak nem hagy ki egy ilyen ziccert.

VÉGE A PANTOMIM KORSZAKNAK!

A LEGO programok népszerűsége nemcsak annak köszönhető, hogy a milliók által



Superman egyértelműen a játék legerősebb karaktere, de ez nem jelenti azt, hogy vele minden megoldható

imádott építőjátékot ültették át digitális formába, de a Traveller's Talesnél arra is rájöttek, hogy a kockákból megálmodott világ és a cuki minifigurák tökéletesen párosíthatóak némi humorral. Ezekben a játékokban évekig nem volt hangja a szereplőknek, a dialógusokat szimpla helyzetkomikumok helyettesítették, ám ami még tökéletesen működött a Star Wars adaptációkban, az a Harry Potter feldolgozások idejére már kicsikét megfáradt. Szerencsére ez nemcsak a játékosoknak, de a fejlesztőknek is feltűnt, így a LEGO Batman 2 esetében gondoltak egy merészet, és a történetben felbukkanó karaktereket szinkronhangokkal ruházták fel.

Biztos lesznek olyanok, akiknek nem tetszik majd ez a lépés, viszont összességében elmondható, hogy a kockahősök megszólaltatása kifejezetten jót tett a játéknak, ugyanis a poénok így sokkal jobban ülnek, mint a régi pantomimes megoldás esetében, ráadásul a párbeszédek itt-ott tényleg kacagtatóak (Batman és Superman jelenetei, a recepciós átvezető a Luthor épületben, stb.), és még a szinkronhangokat is sikerült megfelelően kiválasztani. Jokert ugyan most nem Mark Hamill kelti életre, hanem Steven Blum (ő egyébként több karakterhez adja a hangját, köztük Batmanhez is), de ez semmit nem von le a hangok minőségéből, hiszen az ő orgánuma is tökéletesen passzol a játék gonosz bohócához.

Az egyetlen negatívum a beszélő karakterekkel kapcsolatban, hogy angol nyelvismeret hiányában a legkisebbek lemaradnak a poénok nagy részéről. Hiába van felirat a játék mellé, a LEGO Batman 2 lokalizáció nélkül került a hazai boltok polcaira, így a fiatalabb korosztály csak arra számíthat, hogy a hazai honosító közösség idővel orvosolja majd ezt a problémát.

SZUPERHŐSÖK TÁRSASÁGA

A négy éve megjelent LEGO Batman nemcsak abban különbözött a korábbi LEGO játékoktól, hogy bevezette a speciális kosztümöket Batman és Robin számára, de az is egyedi vonásnak számított, hogy a játék második

BATMAN RUHÁI

AKÁRCSAK AZ ELŐZŐ RÉSZBEN, A LEGO BATMAN 2-BEN SPECIÁLIS RUHÁKKAL LEHET MEGOLDANI A PÁLYÁKON TALÁLHATÓ LOGIKAI FELADVÁNYOKAT. LÁSSUK, HOGY BATMANNEK MILYEN GÖNCEI VANNAK!

SENSOR SUIT

Ezzel a ruhával Batman egy pillanat alatt láthatatlanná válhat, és nemcsak a rosszfiúk szeme elől tűnik el, de a kamerák sem tudják többé érzékelni. A Sensor Suit másik specialitása, hogy a segítségével Batman képes átlátni bizonyos felületeken.

POWER SUIT

Ennek a hacukának köszönhetően Batman ugyan kicsit lassabb lesz, mint általában, viszont képessé válik bombák kilövésére, amelyekkel felrobbanthatóak a fémesen csillogó tárgyak, ráadásul meg tud mozgatni olyan kapcsolókat is, amelyekhez szupererő kell.

BAT SUIT

Ez a kosztüm egyrészt képessé teszi Batmant arra, hogy kifeszített szárnyakkal vitorlázzon (például két távoli platform között), másrészt jár mellé egy szónikus fegyver is, amivel a különböző üveg tárgyakat lehet egy pillanat alatt szétrobbantani.

ELECTRICITY SUIT

Ez a speckó felszerelés immunissá teszi Batmant az árammal szemben, képes olyan kapcsolókat is aktiválni, amelyek magas feszültség alatt vannak, továbbá a ruha képes raktározni az áramot, így a hősünk feltölthet vele mindenféle lemerült gépezeteket is.

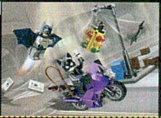
BATMAN IGAZI KOCKÁKBÓL

MÁR JÓVAL A VIDEOJÁTÉK MEGJELENÉSE ELŐTT MEGJELENTEK A KÜLÖNBÖZŐ ONLINE ÁRUHÁZAKBAN A LEGÚJABB, 2012-ES LEGO BATMAN KÉSZLETEK. A VALÓDI ÉPÍTŐJÁTÉKOK RÁADÁSUL OLYAN FIGURÁKAT ÉS JÁRMŰVEKET TARTALMAZNAK, AMELYEKKEL A LEGO BATMAN 2-BEN IS TALÁLKOZHATUNK.

APRÓ ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN MOST ÖT OLYAN KÉSZLETET MUTATUNK BE NEKTEK, AMELYEKET MÁR A HAZAI ONLINE BOLTOKBAN IS BESZEREZHETTEK MAGATOKNAK.

CATWOMAN CATCYCLE CITY CHASE

LEGO 6858

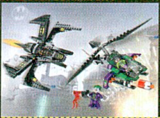


Minifigurák száma: 2
Kockák száma: 89
Ár: 3735 forinttól

A legkisebb készlet a 2012-es felhozatalból, melyben találhatunk egy Macskanőt, hozzá tartozó motorral, illetve egy Batman figurát, vitorlázó köpennyel. A csomag tartalmaz továbbá egy jelzőlámpát is, mini újságosstanddal.

BATWING BATTLE OVER GOTHAM CITY

LEGO 6863



Minifigurák száma: 3
Kockák száma: 278
Ár: 10350 forinttól

Ebben a készletben találhatunk egy Batwinget, benne a Sötét Lovaggal, továbbá egy Joker helikoptert, amit egy bandita vezet, alatta pedig a gonosz bohóc csimpaszkodik egy kötéllétrán. A csomagban összesen 278 LEGO kocka kapott helyet.

Ezúttal már nem csak járművekkel, de akár szuperhősökkel is repkedhetünk. Remek móka!

EGÉSZ GOTHAM CITY ARRA VÁR, HOGY MEGMENTSD JOKERTŐL ÉS LEX LUTHORTÓL. NE KÉSLEKEDJ, SIESS!

felében a történet rosszfiúit irányítva haladhattunk előre. Ezt a megoldást még egyszer ellőni igencsak rókabőrszagú lett volna, így a második részben (ahogy azt az alcím is mutatja) abszolút a hősökre helyeződik a hangsúly, és az extra öltözékekkel variálható dinamikus duó mellett ezúttal lehetőségünk adódik más szuperhősök irányítására is.

Superman már a játék harmadánál csatlakozik hőseinkhez, és kétségtelenül ő a program non plus ultrája, hiszen nemcsak, hogy sebezhetetlen, de képes repülni, hőlátása van (az aranyszínű tárgyak felrobbantására), és még fagyos lehelettel és röntgenlátással is rendelkezik. Első hallásra persze úgy tűnhet, hogy innentől nincs másra szükség, az Acélember majd mindent megold, de szerencsére erről szó sincs, a pályák úgy lettek megtervezve, hogy Superman mellett a többiek is labdába rúghassanak. És ez még nem minden, hiszen a játék végén több másik hős is elérhetővé válik, például Kiborg, Flash, Zöld Lámpás és Wonder Woman, egy olyan finálét garantálva a játékosok számára, amitől minden jóérzésű geek a mennyországban érezheti magát. Zöld Lámpás az erejével hatalmas zöld LEGO járműveket „varázsol", Flash villámgyorsan, maga után csíkokat húzva mozog – leírva ez nem nagy dolog, de az egész olyan ügyesen lett megvalósítva, az új karakterek annyira passzolnak a LEGO világba, hogy az ember nem tudja nem imádni tőle a játékot.

A minifigek nem csak beszélnek ebben a játékban, de már repülnek is, sőt, még egy szabadon bejárható várost is kaptak

GOTHAM CITY MEGMENTŐKRE VÁR!

Korábban a LEGO játékok mind megegyeztek egy tulajdonságban: adott volt egy több fejezetből álló „kampány", amiben különböző képességekkel felruházott karaktereket lehetett irányítani, és ha egy pályát teljesítettünk, akkor megnyílt a free play mód, melynek keretében vissza lehetett térni a korábbi szakaszokra, és az újonnan megnyitott szereplőkkel már olyan helyekre is el lehetett jutni, ahová a speciális tulajdonságok hiányában nem volt mód. Nincs ez másképp a LEGO Batman 2-ben sem, ám a Traveller's Tales tovább bővítette a koncepciót, és a már megnyitott pályák mellé kapunk egy szabadon bejárható Gotham Cityt is, ami már a játék elején elérhetővé válik számunkra. Töltögetés nélkül körbeutazhatjuk az egészet, gyűjtögethetjük a rejtett kincseket, minijátékokban vehetünk részt, titkos helyeket fedezhetünk fel, civileket menthetünk meg, elkaphatjuk a város különböző pontjain székelő szuperbűnözőket, új hősöket nyithatunk meg, járműveket vásárolhatunk magunknak (Macskanő motorja, Harley Quinn dzsipje, Bane alagútfúrója, Joker helikoptere, stb.), sőt, beülhetünk mindenféle közlekedési eszközökbe, az iskolabusztól egészen a betonkeverőig. Gotham City tehát egy játszótér, ráadásul hatalmas, és elképesztő mennyiségű feladatot tartogat azok számára, akik szeretnék kimaxolni a legújabb LEGO játékot. Mindezt talán jól példázza, hogy a 15 pályát számláló sztori mód befejezését követően a program „végigjátszás" mutatója még nem érte el a harminc százalékot.

THE BATMOBILE AND THE TWO-FACE CHASE

LEGO 6864

Minifigurák száma: 5
Kockák száma: 531
Ár: 16200 forinttól

Egy Batmobil benne Batmannel, egy dzsip, hozzá Kétarccal és két pribékjével, plusz még egy rendőr is helyet kapott a csomagban, illetve egy bankfiók, amit a rosszarcúak éppen kipakolnak. A készlet összesen 531 elemet számlál.

SUPERMAN VS POWER ARMOR LEX

LEGO 6862

Minifigurák száma: 3
Kockák száma: 207
Ár: 6900 forinttól

Talán a legkülönlegesebb készlet mind közül, amely 3 minifigurát tartalmaz: Supermant, Wonder Womant és Lex Luthort. A csomag tartalma továbbá a Lex által irányított hatalmas páncél. A készlet összesen 207 elemből épül fel.

THE BATCAVE

LEGO 6860

Minifigurák száma: 5
Kockák száma: 690
Ár: 21750 forinttól

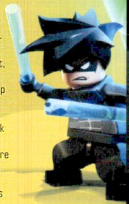
A legnagyobb Batman készlet 2012-ben, öt minifigurával: Batman, Robin, Bane, Poison Ivy és Bruce Wayne. A készlet 690 elemből áll és a Denevérbarlang mellett két jármű és egy mini börtön is kirakható belőle.

Gotham City a második pálya után nyílik meg a játékosok számára, és a kampány egyes küldetései között szabadon bejárható. Az igazi móka azonban a történet végigjátszását követően kezdődik, ekkor ugyanis már a város is átvált free play módba, és a korábban megnyitott karakterek bármelyikével bejárható. Vagy berepülhető, hiszen számos olyan figura (Superman, Zöld Lámpás, Sinestro, Supergirl, Hawkman, stb.) vár ránk, akik képesek legyőzni a gravitációt. A Gotham City felett történő repkedést ugyan meglehetősen sután oldották meg a fejlesztők (mármint az irányítást), de ennek ellenére érdemes a magasba emelkedni, mert nem mindennapi élmény átsuhanni Batman és Robin lakóhelye felett.

EGY JÁTÉK A NYÁRRA

A LEGO játékok mindig is híresek voltak a többszöri nekifutást ösztönző extra tartalmakról, ám a második Batman még erre is rátesz egy lapáttal. A 100% eléréséhez össze kell gyűjteni 150 speciális alkatrészt (ez csak a kampányban lehetséges), meg kell találni 250 arany- és 20 ultraritka piros kockát, meg kell menteni 50 civilt, meg kell nyitni/vásárolni mind az 50 elérhető karaktert, minden szakaszon el kell érni a Super Hero fokozatot (mikor pályánként összegyűjtöd a megfelelő számú LEGO tallért), és be kell gyűjteni a városban található összes járművet. A LEGO Batman 2 története nagyjából 7-8 óra alatt végigjátszható, a 100%-os fokozat elérése azonban ennél jóval több időt fog felemészteni – az előttünk álló nyár talán pont elég is lesz hozzá.

Szerencsére a program segíti a felhasználókat, hiszen a bázisként funkcionáló Denevérbarlangban, illetve a Gotham City-szerte elhelyezett mobil termináloknál minden esetben előhívhatunk egy térképet, amely rendelkezik szkennelés funkcióval. Ha ezt használatba vesszük, akkor a térkép egy adott pontját bevizsgálhatjuk, és a rendszer megmutatja számunkra, hogy a kiválasztott területen milyen extrák bújnak meg. A megoldás mondjuk nem tökéletes, hiszen nincsen zoom, így még ennek ellenére is kutakodnunk kell egy darabig, de ez még mindig jobb, mintha teljesen vakon kellene a rengeteg begyűjthető extra, karakter és jármű nyomára bukkannunk.



ROBIN RUHÁI

AKÁRCSAK AZ ELŐZŐ RÉSZBEN, A LEGO BATMAN 2-BEN SPECIÁLIS RUHÁKKAL LEHET MEGOLDANI A PÁLYÁKON TALÁLHATÓ LOGIKAI FELADVÁNYOKAT. LÁSSUK, HOGY ROBINNAK MILYEN GÖNCEI VANNAK!

ACROBAT SUIT

Ennek az öltözéknek köszönhetően Robin felszerelése kiegészül egy pálcával, amit bele tud dobni speciális foglalatokba, így olyan helyekre is elérhet, ahová alapból nem tudna felmászni. Emellé jár még a speciális gömb, amivel különböző gépezeteket tud mozgásba hozni.

MAGNET SUIT

Ez a ruha képessé teszi Robint arra, hogy felmásszon a fém felületeken, illetve a nála lévő mágnesnek köszönhetően meg tud mozgatni bizonyos fém tárgyakat, így csapóajtókat tud kinyitni, illetve magához tudja húzni a szükséges objektumokat.

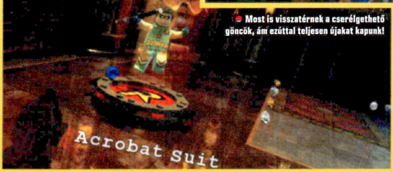
ICE SUIT

Ez a speciális öltözék megajándékozza Robint egy fegyverrel, amivel nemcsak hógolyókat tud lövöldözni, de képessé válik arra is, hogy eloltsa a tüzet, vagy lefagyassza a különböző vízfelületeket – ezeken aztán akár mászni vagy ugrálni is lehet.

HAZARD SUIT

Ezen kosztüm segítségével Robin képessé válik arra, hogy a víz alatt is közlekedjen, továbbá ebben a ruhában nem árt hősünknek a zöld és lila trutymó. Ráadásként a Robin hátán lévő puttonyba mindenféle folyadék szivattyúzható, majd ezt követően ki is lőhető.

A rombolás most is alapköve a játéknak, szóval mindenki kiélheti magát. Már megint.



Most is visszatérnek a cserélgethető göncök, ám ezúttal teljesen újakat kapunk!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYŰJTSD AZ ARANYAT!

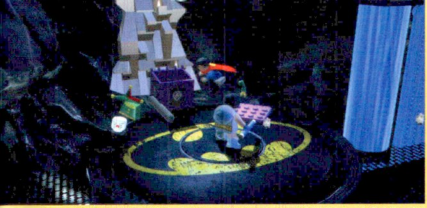
Mármint az arany kockákat, ugyanis ezek segítségével tudsz majd később mindenféle extra karaktereket megnyitni. Arany kocka jár minden egyes pálya megoldásáért, azért, ha az egyes szakaszokon összeszeded a megfelelő mennyiségű érmét, sőt, még azért is, ha megmented az embereket. Ne feledd, a legtöbb arany kockát Gotham Cityben szedheted össze, csak keresni kell őket.

SZÁLLJ FEL A MAGASBA!

A játék folyamán számtalan olyan karakterrel találkozhatsz, akik képesek repülni. Többek között ilyen Superman, Zöld Lámpás és Wonder Woman is. Ha velük játszol egy adott pályán, akkor mindenképpen nézz szét a levegőben is, hiszen rengeteg potya érmét találhatsz a magasban, ezek begyűjtésével sokkal hamarabb meglesz a Super Hero fokozathoz szükséges limit.

PÉNZVADÁSZAT

A város különböző pontjain tanyázó gonoszokat nem elég megtalálni és legyőzni (ez általában csak pár pofon), de ezt követően meg is kell vásárolni őket, és némelyikük nem túl olcsó, így gyorsan kifogyhatsz a begyűjtött érmékből. Ha szeretnél utánpótlást, akkor pattanj be valamilyen járműbe, és a városban üss el mindent, amit csak lehet, ettől jönni fog a pénz rendesen és még szórakozol is közben.



A pályák nem csak, hogy jól néznek ki, de emellé ötletesen vannak felépítve, így mindig kell egy kis agymunka, hogy megoldhassuk az elénk kerülő fejtörőket. Még Supermannel a tarsolyunkban is.

Gotham City-ben összesen 50 darab DC szuperhős és gonosz várja, hogy megnyissuk őket

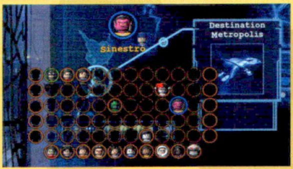
> „FÉNYES NAPPAL, SÖTÉT ÉJEN, BŰN NEM MARAD ÉSZREVÉTLEN. SÖTÉT ERŐK CSATLÓS NÉPE... RESZKESS, MERT JÖN A ZÖLD LÁMPÁS FÉNYE!”

NEM MINDEN KOCKA ARANY, AMI FÉNYLIK

Ez idáig jobbára dicsértük a LEGO Batman 2-t, azonban nem mehetünk el szó nélkül a negatívumok mellett sem. Ami a legfájóbb ezzel kapcsolatban, hogy a kissé nehézkesre sikeredett repülésen kívül az összes hiba olyan, amit a korábbi epizódokból örökölt meg a legújabb LEGO játék. Ilyen a helyenként még mindig meglehetősen furán működő kamera, aminek köszönhetően elveszítjük a rendes térérzékelést, így ezúttal is az okozza a legtöbb halált, hogy egy jónak gondolt ugrás következményeként a mélyben végezzük.

Ugyanígy nem sikerült javítani a mesterséges intelligencián sem, ha egyedül játszunk, akkor a kötelezően velünk tartó társak néha roppant idegesítőek: beakadnak, fellöknek minket a szűk helyeken, ha szükség lenne rájuk, akkor nincsenek sehol, minden más esetben viszont szimplán csak útban vannak, bónuszként pedig a fejlesztők még mindig nem oldották meg, hogy egymást ne lehessen szétütni egyetlen pillanat alatt. Persze a helyzet akkor sem sokkal jobb, ha ketten játszunk, hiszen online lehetőség még mindig nincs, a dinamikus osztott képernyő pedig borzasztó idegesítő: nem elég, hogy nagyon szűk a tér, amit belátunk, de a folyamatosan mozgó képkivágat miatt nem lehet rendesen koncentrálni, és ez a megoldás konkrétan még bántja is a szemet.

Bosszantó tényező tehát most is akad bőven, azonban azt muszáj megjegyezni, hogy ezek az apró fellegek annyira mégsem zavaróak, hogy hosszú távon elvennék az ember kedvét a játéktól. A LEGO Batman 2 nem tökéletes program, ahogy egyik LEGO játék sem volt az, azonban az eddig megjelent epizódok közül ez a legtartalmasabb, és talán a legszórakoztatóbb is. Ha szeretted a korábbi részeket, akkor hiba lenne kihagynod ezt az epizódot, és melegen ajánljuk a kipróbálását azoknak is, akik már lemondtak a szériáról.



MOST NEM BANE A FŐGONOSZ

Habár a nyáron érkező új Batman moziban, a Dark Kinght Risesben (Sötét Lovag: Felemelkedés) Bane lesz a Denevérember legnagyobb ellenfele, a játékban csak mellékszerep jut a híres karakternek. Nincs más dolgunk, mint megtalálni a városban, majd lekeverni neki néhány pofont és betenni a gyűjteményünkbe.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2 GHz CPU, 1 GB RAM, NVIDIA 7600, 7800, 8xxx vagy jobb/ATI 1950 vagy jobb VGA, 10GB HDD

Humoros, ötletes és szórakoztató LEGO játék, számos újdonsággal: több szuperhős, beszélő karakterek és egy szabadon bejárható város rengeteg extra tartalommal.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Vicces sztori változatos pályákkal, megnyitható szuperhősök, beszélő szereplők és bónusz sandbox elemek.

KONTRA

A régi hibák: buta AI, fura kameranézet, nincs online kooperatív, az osztott képernyő zavaró.

86%

PRÓBÁLJ KI MINDENT!

A játékban bejárható város hatalmas, és tele van felfedezni való dolgokkal. Próbálj ki mindent, ami csak a szemed elé kerül, hiszen sosem tudhatod, hogy mivel hívhatod elő az eldugott arany kockákat. Csak egy példa: a város közepén lévő parkban ugorj be a tó közepén található, hattyú alakú csónakokba. Ha mész egy kört velük, akkor máris egy arany kocka lesz a jutalmad!

HASZNÁLD A TERMINÁLOKAT

Gotham Cityben rengeteg olyan terminált találhatsz, amelyeket megnyitva járműveket kérhetsz magadnak, illetve rácsatlakozhatsz a denevérbarlang számítógépére is, és megnyithatod a térképet. A terminálokat azért is érdemes mind megnyitni, mert ezzel a lépéssel azonnal felfeded a közelben lévő szuperbűnözők rejtekhelyét, és ha már így történt, le is vadászhatod őket.

LÉGY SZEMFÜLES

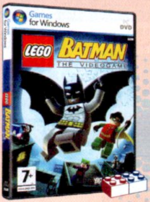
Akárcsak a többi LEGO játékban, a free play módban itt is vissza lehet menni a korábbi pályákra, hogy minden olyan titkos zugot felfedezz, amihez speciális karakter kell. Légy szemfüles az első játék alkalmával, és gyűjtsd össze, hogy milyen karaktereket kell megszerezned ahhoz, hogy minden egyes rejtekhelyet megnyithass. A legokosabb, ha jegyzetelsz, hidd el, később hálás leszel magadnak!

CSELEZD KI A BUGOKAT!

A tesztelés során egyszer előfordult, hogy olyan bugba futottunk, aminek köszönhetően nem tudtuk teljesíteni az egyik pályát, ugyanis nem jelentek meg azok a pályaelemek, amelyek segítségével tovább tudtunk volna jutni. Ha te is belefutsz egy ilyenbe (hidd el, tudni fogod, ha megtörténik), akkor töltsd újra a legutolsó mentést, jó eséllyel második alkalommal már nem találkozol majd a korábbi hibával.

ÉRDEKES TÉNYEK A LEGO BATMAN VILÁGÁBÓL

A legtöbb időt ebben a hónapban a LEGO Batman 2: DC Super Heroes című játékkal töltöttük, és ha már így alakult, összeszedtünk nektek néhány érdekes számadatot a játékkal kapcsolatban. Impozáns számok, annyi szent!



LEGO BATMAN THE VIDEOGAME

A LEGTÖBB PÉLDÁNYBAN ÉRTÉKESÍTETT LEGO VIDEOJÁTÉK

11 000 000

DARAB VILÁGSZERTE, EBBŐL 1,5 MILLIÓ CSAK ANGLIÁBAN

1963 KÜLÖNBÖZŐ ANIMÁCIÓ A JÁTÉKBAN

387	**A KÜLÖNBÖZŐ LÉNYEKNEK**
160	**AZ ALACSONY MINIFIGURÁKNAK**
166	**A JÁRMŰVEKNEK**
1250	**A HAGYOMÁNYOS MINIFIGURÁKNAK**

HARCI MOZDULATOK

MAXIMÁLISAN ELÉRHETŐ SZORZÓ A BUNYÓK SORÁN:

21

23 SPECIÁLIS ÉS KIVÉGZŐ MOZDULAT

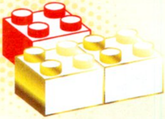
GYŰJTÖGETHETŐ EXTRÁK

250 ARANY KOCKA

20 ULTRARITKA PIROS KOCKA

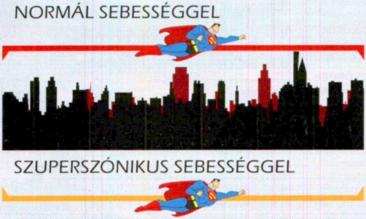
50 KÜLÖNBÖZŐ DC UNIVERSE KARAKTER

55 VEZETHETŐ JÁRMŰ A GARÁZSBAN



REPÜLÉS A VÁROS FELETT

GOTHAM CITY ÁTSZELÉSE REPÜLŐ SZUPERHŐSÖKKEL


NORMÁL SEBESSÉGGEL
SZUPERSZÓNIKUS SEBESSÉGGEL

60 másodperc

30 másodperc

ÁTVEZETŐ ANIMÁCIÓK

ÖSSZESEN **110** darab

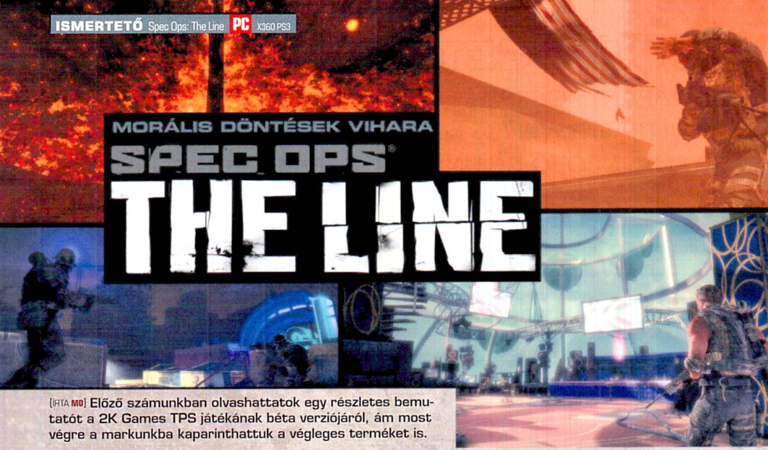
HOSSZA **2836** másodperc

AZAZ **46** perc **16** másodperc

A GOTHAM CITY-T MEGTÁMADÓ

HATALMAS JOKERBOT

11 802 LEGO-kockából épül fel.



MORÁLIS DÖNTÉSEK VIHARA

SPEC OPS THE LINE

[ÍRTA **MO**] **Előző számunkban olvashattatok egy részletes bemutatót a 2K Games TPS játékának béta verziójáról, ám most végre a markunkba kaparinthattuk a végleges terméket is.**

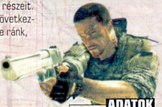
A The Line egy alternatív jövőbe kalauzol bennünket, mikor az elképesztő fényűzéséről ismert Dubait a földdel tette egyenlővé néhány nagyobb homokvihar. A lakosok evakuálására az amerikai John Konrad ezredes és alakulata, a 33-asok vállalkoztak, ám a tomboló elemek harcában ők is odavesztek. Legalábbis ezt gondolja mindenki egészen addig, amíg hat hónappal később gyenge segélykérő szignál nem érkezik a kihaltnak hitt városból. Walker kapitány és két képzett katonája, Lugo őrmester és Adams hadnagy kapják a feladatot, hogy kutassák fel Konradot és csapatát a homok lepte metropoliszban. Itt kapcsolódunk be a játékba, amelyben pár percen belül kiderül, hogy a homokdűnék alá temetett város mégsem olyan néptelen: a túlélő civileket a város feletti uralmat átvevő fosztogatók sanyargatják, feltűnnek a 33-asok túlélői, miközben a CIA emberei is keverik a kártyákat a lepusztult luxusszállodák árnyékában. Walker és emberei nekivágnak Dubainak, hogy kiderítsék, mi történt az elmúlt fél évben, mi után nyomoz az amerikai hírszerzés, él-e még Konrad ezredes és, hogy vajon miért akarja mindenki eltenni őket láb alól, amióta megérkeztek küldetésük helyszínére.

Igaz ugyan, hogy a játékmenet sok újat nem mutat, ellenben az atmoszféra és a történet nagyon rendben van a The Line-ban

VÉRCSEPPEK A HOMOKBAN

Az már az előzetesekből hamar kiderült, hogy a gigászi homokvihar tépte Dubai romjai elképesztő hangulatos díszletként szolgálnak majd egy kiadós lövöldözéshez, de amit a berlini illetőségű Yager Development fejlesztői letettek az asztalra ez ügyben, az egészen fergeteges. A homok lepte üveg és acél monstrumok látványa annak ellenére is fantasztikus, hogy a kicsit öregecske Unreal Engine 3 jeleníti meg: az utcákat romok, törmelék halmok és luxusautók roncsai borítják, az elegáns hotelek halljait pedig homok tölti fel. Ám mindez nemcsak puszta grafikai adalék vagy hangulati elem, hanem a történet szerves része, ami ténylegesen befolyásolja a cselekmény egyes részeit. A dinamikusan változó időjárás következtében gyakran viharok csapnak le ránk, melyek alaposan csökkentik a látótávolságot, megnehezítve ezzel a mi és az ellenfeleink dolgát egyaránt. A hatalmas homoktömeg fegyverként is jó szolgálatot tesz, hiszen szétlőve egy-egy homokkal borított, nagyobb üvegfelületet kellemetlen meglepetést zúdíthatunk az ellenlábasaink nyakába.

A kiváló környezet és az abból áradó, magával ragadó atmoszféra tehát adott, ám ezt minőségi tartalommal is sikerült feltölteni a stúdiónak. Maga a történet nem éppen eredeti, hiszen Joseph Conrad A sötétség mélyén című regénye és egy tucatnyi háborús film paneljaiból áll össze, legfőképpen az Apokalipszis mostból merít sokat, ám kétségkívül jobban megírt és szokatlan hangvételű egy shootertől. A Spec Ops ugyanis a háború borzalmait és az emberi, katonai felelősség határait igyekszik illusztrálni, és emiatt olyan hatásvadász elemektől sem riad vissza, mint a megtépázott, fejjel lefelé lobogó amerikai zászló vagy néhány napalmtűzben megégett gyermekhulla. Igen, jól olvastátok, a játék meglepően erőszakos és durva jelenetekkel tarkított, nem szégyenlős a fejlövéseknél, kivégzéseknél, kínzásoknál sem, így nem csoda a rákerült 18-as karika, vagy hogy az Egyesült Arab



ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Yager Development, Darkside Game Studios

MŰFAJ
akció-TPS

MULTI
van

INFO

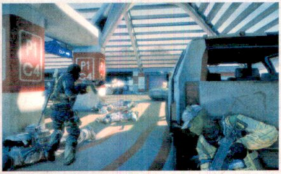
Az 1998-ban PC-n elstartoló, és azóta a PlayStation 1-et és Dreamcastet is megjárt Spec Ops sorozat kerek tíz esztendő után tért vissza a 2012. június 29-én PC-re, XBOX 360-ra és PS3-ra egyaránt megjelent The Line alcímű epizóddal.

SPEC OPS: HAMVAIBÓL FELTÁMADT SOROZAT

Réges-régen jelent meg a Spec Ops széria utolsó epizódja, a 2002-es, PlayStationre kiadott Spec Ops: Airborne Commando képében. A sorozat sok viszontagságot követően, a német Yager Development és a kiadói jogokat 2009-ben elhappoló 2K Games együttműködéseként egy szórakoztató és hangulatos TPS formájában tért vissza idén nyáron. Sok közös vonást ne keressünk őseivel, hiszen vajmi kevés köze van a The Line alcímű epizódnak a Zombie Studios által elindított militáns környezetben játszódó, taktikai shooterhez.

PÁROSBAN A VÁROSBAN

A játék kooperatív módja kicsit olyan, mint egy klasszikus mese: hol volt, hol nem volt. Nagyon sokáig úgy tűnt, hogy nem lesz lehetőség többedmagunkkal elmerülni Dubai homoktengerében, hiába ordít a játék egy frankó kooperációs mód után. Azonban a Yager Development nemrégiben megerősítette, majd az E3-on meg is mutatta a The Line megjelenését követően ingyenesen letölthetővé váló 2 fős online módot. A csomag négy egyedi pályarészt tartalmaz majd, az első visszajelzések pedig igencsak pozitívak a nem a „hordázós" trendet, hanem a küldetés és feladatorientált multiplayerek sorát gyarapító kiegészítőről, mely állítólag sokkal taktikusabb játékélményt kínál, mint a single. A missziók különböző nehézségi szinten is játszhatóak lesznek, és természetesen a játékból ismerős homokviharok közepette kell majd helytállnunk Dubai városában, ahol időre játszódó feladatokkal is találkozhatunk majd.



Szép a kilátás, a mélyben azonban igencsak durva események várják az egyszeri játékost...

Emírségekben azonnal betiltották a forgalmazását, amiben nyílván a választott helyszínnek is nagy szerepe volt.

UTAZÁS PSZICHOLÓGIÁBA

De mindezek mégis a történetet szolgálják alázatosan, hiszen a játék fő koncepciója, hogy igen kellemetlen döntési helyzetekbe hozzon minket. Rád és csapatodra mesterlövészek céloznak, előtted két megkötözött ember fellógatva himbálózik, és azt az utasítást kapod, hogy végezz egyikükkel. Kit mentesz meg? Katonatársadat, aki esetleg fontos információkkal szolgálhat a küldetésedhez? Az ártatlan civilt? Vagy megpróbálod mindkettőt, veszélyeztetve ezzel saját és csapattársaid életét? Talán kissé egyszerűen hangzik a felvázolt szituáció, de a történet beszippant minket annyira, hogy érdekeljen a virtuális karakterek további sorsa. A különböző morális választásaink döntően nem befolyásolják a játékmenetet, inkább a fordulatos cselekmény egyes szálai alakulnak kicsit másként tőle, de a lényeg úgy is inkább azon van, hogy miként számolunk el a lelkiismeretünkkel és a játékban megcselekedett tetteinkkel. Walker kapitány kálváriáját tökéletesen ültették át a játékmenetbe, főhősünk az utolsó fejezeteket nemcsak fizikailag, hanem lelkileg is megtörve botorkálja, káromkodja, monologizálja végig (Nolan North kellemes baritonján, aki az Assassin's Creed Desmondjának és az Uncharted Nathan Drake-jének is kölcsönözte a hangját) az egyre szaporodó rémlátomások közepette, hogy a provokatív és véres utazás végül egy komor és megdöbbentő befejezéssel záruljon. Ettől lesz különleges játék a Spec Ops, nem pedig a lövöldözős rész miatt.

Az ugyanis már sajnos közel sem olyan egyedi, hiszen tucatnyi játékból lesz ismerős a fedezékről fedezékre haladó harci rendszer, vagy a sablonos, pisztolyt, shotgunt, mesterlövészpuskát felvonultató fegyverarzenál. Van itt minden, ami népszerű mostanság, például a fejlövések utáni belassuló jelenetek, amikor egy másodperc töredékéig további lehetőségünk adódik egy újabb pontos találat bevitelére, vagy éppen a sebesültek látványos kivégzése. És bár mindez jól működik, sőt, néhol kifejezetten látványos, szépen animált akciószekvenciákban is részünk lesz, különleges élményt vagy komoly kihívást ne várjunk tőle. Főként az MI lagymatag (profi katonák nyílt terepen állnak meg tárat cserélni?), és a fegyverek hatékonyságát illetően is túllőttek picit a célon a fejlesztők, még sima Desert Eagle pisztolyunkkal is igen nagy mészárlást csaphatunk. Természetesen, ha kifogy a tár (megesik, bár rengeteg lőszertankoló dobozkát találunk a pályákon), nyugodtan felvehetjük az ellenfelek flintáit is, hiszen bár kevésbé precízek, kaszálni azokkal is lehet, mert inkább az ellenfelek mennyisége, nem pedig az intelligenciája fog problémát okozni. Az egyes fejezetek ennek ellenére is változatos küldetéseket kínálnak, például kamion oldalán lógva kell megmentenünk a vízkészletet, vagy helikopterről pusztíthatjuk az ellenséges gépeket, mindezt egy körülbelül 9-10 órát felemésztő játékidőben.

CSAPATBAN, DE MÉGIS EGYEDÜL

Noha a hangsúly egyértelműen a főszereplő Walker kapitányon van, Adams és Lugo is fontos része a történéseknek. Talán a cselekmény szempontjából még lényegesebbek is, mint az ütközetekben, hiszen ők is folyamatosan kommentálják a történéseket, megosztják velünk a kétségeiket és próbálnak tanácsot adni a kényelmetlen döntési helyzetekben vérmérsékletük szerint. A lövöldözésekben már kevésbé vesszük hasznukat, és bár adhatunk nekik alapvető utasításokat a fedezésre, az előretörésre, vagy megjelölhetünk számukra egy-egy veszélyesebb, kiiktatandó ellenfelet, alapvetően elég önállóak. Így könnyen megesik, hogy mikor mi még csak próbáljuk felmérni az esélyeket, csapattársaink forrófejű Rambóként rontanak be a harctérre, mi meg mehetünk utánuk újraéleszteni őket. Ennek megfelelően csapatjáték vagy különösebb taktika kialakítására nem igazán lesz lehetőségünk, erre inkább majd az egyedi dubai helyszíneket felvonultató, és valóban team alapú multiplayer, vagy a nem sokkal a megjelenést követően DLC formájában érkező kooperatív játékmód lesz alkalmas (bővebben erről a keretes írásunkban olvashattok).

Összességében kellemes és szórakoztató játékélményt kínáló, ám mégis elgondolkodtató darab a Spec Ops: The Line, melyben a rossz döntéseinkkel bizony könnyedén átléphetjük azt a bizonyos határvonalat, ahonnan nincs visszaút, és találkozunk a sötétebbik oldalunkkal. Dubai homokdűnéi között egészen biztosan így lesz, azt pedig gyorsan megtanuljuk: háborúban nincs jó döntés.

ÉRTÉKELÉS

MO

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 CPU, NVIDIA GeForce 7900 GS/ ATI Radeon HD 2600XT VGA, 2 GB RAM, 6 GB HDD

A játék provokatív témafelvetése, erős narratívája és hangulata révén kiemelkedik a tucat TPS-ek tömkelegéből, habár a harcrendszer, a fegyverválaszték területén semmi újat nem tud mutatni, az MI pedig sok kihívást nem állít majd elénk.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

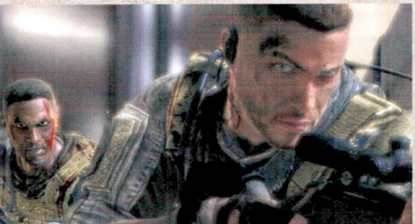
PRO

Eszméletlen hangulatos környezet, klisés, ám remekül összeszedett történet, brutális eseményekkel megfűszerezve, melyek nyomot hagynak a lelken.

KONTRA

Lagymatag mesterséges intelligencia, túlkalibrált fegyverek, a TPS műfajban pedig van jobb nála, ami a harci rendszert illeti.

82%



Most még tágra nyílt szemekkel bámulsz, de ez csak az első homokvihar érkeztéig fog így maradni

IGAZI KÖZELHARC

Battlefield 3: Close Quarters

[ÍRTA **CHRIS**] **Csúcssebességen pörög a Battlefield 3 gépezet, hiszen megjelent a második hivatalos kiegészítőcsomag, és az új DLC ezúttal a zárt környezetű fegyveres harcokra koncentrál.**

Igen, a most megjelent DLC nem titkolt célja, hogy magához édesgesse azokat a Call of Duty játékosokat, akik eddig távol maradtak a Battlefield-sorozattól. A zárt, kisméretű pályák, a járművek teljes hiánya, a fegyveres közelharcok kombinációja jó eséllyel csalogató lehet a CoD-os bakák számára, viszont a meglévő Battlefield játékosok esetében már más a helyzet: szerintük ez a játékmód nagyon eltávolodott az eredeti koncepciótól. Nos, szerencsére a vásárlás senkinek sem kötelező, a döntést megkönnyítendő pedig elmondjuk, mik a saját tapasztalataink a Close Quarters-szel kapcsolatban.

Habár a szűk pályákon zajló harc kicsit idegen a Battlefield játékmenettől, az új kiegészítő ennek ellenére is jó móka

ZÁRT OSZTÁLY

Nagyon szemellenzősnek kell lenni ahhoz, hogy ne vonjunk párhuzamot a Close Quarters és a Battlefield sorozat legnagyobb konkurense, a Call of Duty között. Tény, hogy a kisméretű pályákon történő fegyveres harc egészen mostanáig nem volt a Battlefield-sorozat erőssége, de ez a stílus sohasem volt teljesen idegen a sorozattól. Az alapjátékban megtalálható pályák közt is szép számmal akadtak olyanok, melyeken kifejezetten ez a lehetőség dominált, járművekkel pedig csak ímmel-ámmal találkozhattunk. A Close Quarters ezen pályák számát növeli, kisméretű, jóval kevesebb játékost befogadó térképek várják azokat, akik telepítik a friss DLC-t.

A Close Quarters – ellentétben az előző kiegészítővel – már senkinek sem ingyenes, azaz nem jár automatikusan a Limited Edition tulajdonosok számára. A közel 4000 forintos áron beszerezhető csomag letöltése és telepítése után négy új térképpel leszünk gazdagabbak, melyeken el kell felejteni a 64-fős hatalmas csatákat, a helikopterektől és a tankoktól való folyamatos rettegést – itt már csak a reflexeinkre és a kezünkbe kerülő fegyverekre számíthatunk. Mivel a pályák kicsik, ebből adódóan jóval kevesebb játékos befogadására alkalmasak (bár játszhatók 64 fős módban is, de ezt nagyon nem ajánljuk senkinek). Az alacsony játékosszám ellenére az új térképek rendkívül változatos harcoknak adnak otthont, mindegyik kiválóan lett megtervezve. A pályák telis-tele vannak zegzugos irodákkal, szobákkal, folyosókkal, amelyeken pár másodpercenként garantáltan szembe találjuk magunkat egy ellenséges játékossal. Sosem érezzük azt, hogy a helyszínek szűkek lennének, hiszen mindegyiken rengeteg oldalba kerülési pont, átjáró, titkos alagút és folyosó található. Tényleg, le a kalappal a tervezők előtt.

A kiegészítőcsomag különlegessége, hogy ezeket a pályákat akár apró darabokra is lőhetjük, köszönhetően a Battlefield 3 alatt futó Frostbite 2 motor sajátos Destruction-moduljának, melyet a Close Quarters számára még fel is tuningoltak a készítők. A HD Destruction névre keresztelt modnak köszönhetően jóval több lebontható fallal, ajtóbejáróval és üvegtáblával találkozhatunk, mint amennyihez más pályákon már hozzászoktunk. Ezeket az épületelemeket aztán már nemcsak robbanószerekkel, hanem egyszerű lőfegyverekkel is ízekre szedhetjük, a továbbfejlesztett rombolható környezetnek

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

A Close Quarters kiegészítő önmagában 4490 Ft-ért szerezhető be a hazai üzletekben, viszont érdemesebb befizetni a BF3 Premiumra 9890 forintért, ebben az esetben ugyanis előre megvásárolhatod az összes érkező DLC-t, méghozzá jókora kedvezménnyel. Részletek az 54. oldalon.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TOMPÍTSD A LÖVÉST!

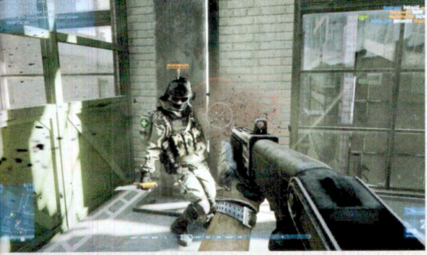
Normál játékmódokban azonnal láthatóvá válsz a térképen, ha elsütsz egy hangtompító nélküli fegyvert. Mivel a hangtompító csak a távolra leadott lövések erősségét csökkenti, érdemes lehet megfontolnunk a használatát minden fegyverünknél, hiszen hatalmas előny lehet számunkra, ha láthatatlanok maradunk a térképen. Tegyünk hangtompítót elsődleges és másodlagos fegyvereinkre, nem fogjuk megbánni döntésünket!

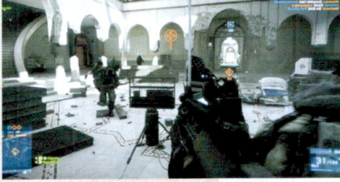
NEM KELL A SÖRÉTES!

A játékban található sörétesek kifejezetten szűk folyosókra, zárt helyekre lettek tervezve, azaz olyan pályákra, mint amilyenek a Close Quartersben vannak. Csakhogy ezek a mordályok nem szuperfegyverek, melyekkel csak rámutatsz az ellenfeleidre, azok pedig holtan esnek össze. Vegyük figyelembe, hogy csak közvetlen közelről tudunk velük komoly sebzést okozni, második vagy harmadik lövésre pedig sokszor már nincs esély.

NE ADD FEL!

Ahhoz, hogy sikeres legyél, nem elég a jó reflex és a legkirályabb fegyver. A siker záloga az alapos pályaismeret, ami nélkül esélyed sincs az első pozíciókban végezni. Ez persze eleinte lehetetlen, mindenkinek több tucatszor végig kell járnia minden pálya minden útvonalát ahhoz, hogy tudja, honnan számíthat ellenfélre, és milyen irányból lehet megkerülni a pontokat. Gyakorolj, és ne add fel a küzdelmet!





Felejtsd el a nagy nyílt pályákat, a járműveket, ezúttal szűk folyosókon, zárt terekben kell helyt állnod, és a legnagyobb barátod a reflexed lesz, hiszen bármelyik pillanatban előtted teremhetnek az ellenfelek

köszönhetően pedig a látvány egészen pazarra sikeredett. A százfelé repkedő gipszkarton darabok, a folyamatosan csörömpölő és aláhulló üvegcserepek, továbbá a szanaszét szálldogáló papírlapok látványa egészen lélegzetelállító. Mondhatni, hogy a rombolható környezet most is könnyedén a konkurencia felé emeli a játékot. Apropó, destruktivitás! Sokan előre féltek attól, hogy milyen pusztításokra lesznek képesek ezeken a kicsi pályákon a játékosok egy rakétavetővel, sörétessel vagy gránáttal felvértezve, de szerencsére ezek a fegyverek szinte esélytelenül lassúak ahhoz, hogy bárki közepesnél jobb eredménnyel zárja velük a mérkőzéseket. A ponttábla élén játszó játékosok egyike sem erőlteti ezek használatát, talán nem véletlenül.

KÉSSEL PISZTOLY ELLEN

Az új térképek mellett két új játékmódot is kaptunk, ám ezek közül csak az egyik nevezhető teljesen újnak, méghozzá a Gun Master. Ebben a módozatban két csapatra osztják a játékosokat, s mindenki egy pisztollyal indul, azzal kell leterítenie első áldozatát. Ahogy szerezzük a pontokat és gyűjtjük a killeket, úgy nyílnak meg előttünk a jobbnál-jobb oldalfegyverek, sörétesek és végül az automata karabélyok, egészen az utolsó gyilkolásig, amit már egy késsel kell végrehajtanunk. Ha meghalunk, a fegyverünk megmarad, ráadásul lőszerből sem fogunk hiányt szenvedni. Kicsit bosszantó ugyan, hogy aki lemarad, vagy a meccs közepén csatlakozik be, az bizony elég kellemetlenül érezheti magát a pisztolykájával a kezében, amikor arcon lövik egy sörétessel, vagy összefut pár kalasnyikovos fickóval, de ha sikerül az elejétől kezdeni a küzdelmet, akkor remek szórakozásban lehet részünk. Hihetetlen, de még akkor is élveztük a játékmódot, amikor tudtuk, hogy nem mi leszünk a mérkőzés győztesei, és ebben valószínűleg nagy szerepe van a villámgyors újraszületési időnek is. A kiegészítőben található másik játékmód Conquest Domination néven fut, ami nem más, mint egy sima Conquest, azzal a különbséggel, hogy a zászlók megszerzése jóval gyorsabban történik, mint a hagyományos változatban. Ebben a játékmódban csupán arra kell figyelnünk, hogy ne csak az ellenséges zászlók megszerzésére törekedjünk, hanem megvédjük a sajátjainkat, hiszen akár egyetlen játékos is könnyedén elfoglalhatja bármelyiket, amit nem védenek az ellenfél katonái.

A FELADAT ADOTT

Hasonlóan az előző kiegészítőlemezhez, a Back to Karkandhoz, a Close Quarters is tíz új fegyvert ad a játékosok kezébe, melyekért most is mindenkinek alaposan meg kell dolgoznia, ha szeretné kipróbálni őket. A tíz új mordály kibontásához ezúttal is úgynevezett feladatokat (assignments) kell megoldanunk, és minden egyes példány megszerzéséért oda kell tennünk magunkat. Bár ezek a missziók többnyire könnyen teljesíthetők, mint például élesszük fel húsz szakasztársunkat, gyilkoljunk hússzor pisztollyal és sörétessel, foglaljunk el húsz zászlót, akadnak igazán embert próbáló küldetések is a játékban. A tíz késelés és a tíz C4-es kill például nálunk sehogy sem akar összejönni, sőt, még egy millimétert sem mozdult előre az ezt jelző csúszkánk. Annyi baj legyen, legalább lesz még miért játszanunk a következő hetekben. A dolog további szépsége egyébként az, hogy az új fegyvereket átvihetjük a hagyományos, Close Quarters nélküli térképekre is.

MODERN BATTLEFIELD 3

Call of Dutys lett a Battlefield? A Close Quarters megöli az eredeti játékot? Vajon az örök elégedetlenkedőknek volt igaza, vagy nem is olyan vészes ez az expanzió? Nos, egy dolgot érdemes azonnal leszögeznünk a Close Quartersszel kapcsolatban: a kiegészítőcsomag nem vesz el semmit a Battlefieldből. Nem változtatja meg, nem lesz a Battlefieldből Call of Duty, akárhogy is siránkoznak egyesek internetszerte. Egy szabadon választható, opcionálisan telepíthető kiegészítőlemezről van szó, ami csupán hozzáad valamit az eredeti játékhoz, nem fogja teljesen új irányba terelni az egész márkát.

Igen, a Battlefield játékok nagy erőssége a hatalmas nyitott terekben és a járművekben lakozik, de ne fájjon nekünk az, hogy a készítők megpróbálnak nyitni az új játékosok felé. Azok pedig, akik egy kicsit is kedvelik a Modern Warfare sorozatra jellemző multis küzdelmeket, vagy nem idegen számukra ez a zárt terű csatározás, valószínűleg izgalmasnak és szórakoztatónak találják majd a Close Quarterst, hiszen a DLC remek pályákkal, hihetetlen látvánnyal és számos új, érdekes fegyverrel vár mindenkit. ●

Folyt. köv.

Szeptemberben érkezik a soron következő kiegészítőlemez a BF3-hoz (Armored Kill), amiben hatalmas pályák, új járművek és számtalan érdekesség várja majd a játékosokat. Azok, akik számára idegen a Close Quarters játékstílusa, valószínűleg már most fenik a fogukat a játék két legérdekesebb újdonságára, az önjáró lövegekre és az AC-130-as repülőgépre.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, DX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 2 GB RAM, 20 GB HDD, Win Vista + alapjáték

Egy újabb remek kiegészítő a Battlefield 3-hoz, ami annak ellenére, hogy nem tartalmaz hatalmas járműves pályákat, rendkívül szórakoztatóvá teszi az alapjátékot.

GRAFIKA: **94%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Pergős játékmenet, sok új fegyver és nagyszerűen felépített pályák, melyeket a rombolható környezetnek köszönhetően élmény ripityára lőni.

KONTRA

Néha kicsit furcsán viselkedik a spawnrendszer.

89%

HA NEM NŐ A KILL-SZÁMLÁLÓ

A recon karakterrel hihetetlenül hatékonyan támogathatjuk a csapatukat a földre helyezhető mozgásérzékelővel, ami láthatóvá teszi a közelben lévő ellenséges játékosok mozgását. Ha nem érezzük a játék ritmusát, vagy valamiért nem jön össze nekünk egy árva kill sem, próbáljunk támogató szerepkört felvállalni, ezzel rengeteg pontot begyűjthetünk magunknak, valamint a csapatunk győzelmét is elősegíthetjük.

VÉDD MEG A ZÁSZLÓT!

Amennyiben a szakaszoddal elfoglaltok egy zászlót, ne hagyjátok el a helyszínt. Bármennyire is csalogatónak tűnhet számodra az ellenség többi zászlójának a megkaparintása, ahol aztán halomra lőhetsz pár játékost, jóval nagyobb eséllyel találkozhatsz rosszfiúkkal akkor, ha beválrod az érkezésüket a saját területeteknél. Három szakasz tökéletesen be tudja védeni mindhárom kontrolpontot a térképeken.

NINCS BIZTONSÁGOS RESPAWN

A Conquest Domination játékmódban nincsenek olyan újraszületési pontok, amiket biztonságosnak nevezhetnénk. Halálunk után szinte teljesen véletlenszerű pontokra születünk újra, ezért nagyon fontos, hogy kihasználjuk a csapattársainkra történő újraszületést, ha újra játékba szeretnénk kerülni, valamint ha nem szeretnénk, hogy az ellenség kezére kerüljön a három megszerezhető zászló.

A KÖTELEZŐ MINIMUM

Sajnos még most is akadnak, akik számára az olyan alapfogalmak, mint a spotting vagy a szakasz-specializációk ismeretlenül hangzanak. Röviden a lényeg: mindig spottold be az ellenséges játékosokat a Q (konzolon a Back vagy Select) gombok segítségével! Ne használj ugyanolyan szakasz-specializációt, mint csapattársaid! Ezeknek az ereje nem adódik össze, s hatékonyabb szakasszal jobban megy a játék is.

MI EZ? ÉS EGYÁLTALÁN MIRE JÓ?

Battlefield 3 Premium

[ÍRTA **CHRIS**] **A június elején megrendezett E3-on jelentették be, pár perccel később pedig már elérhetővé is vált a Battlefield 3: Premium csomag, amelynek beszerzése az egyik legjobb döntés lehet az alapjáték tulajdonosai számára. Hogy miért? Hadd mutassuk be röviden, miről is van szó!**

A Battlefield 3: Premium egy komplett csomag azok számára, akik biztosak abban, hogy még jó ideig élvezni kívánják a Battlefield 3 nyújtotta örömöket. A Premium első sorban lehetőséget biztosít a játékosoknak arra, hogy előre lefoglalják a jövőben és az eddig megjelent összes DLC-t, ráadásul mindezt egy nagyon kedvező, baráti áron. A csomag ezen felül kismillió extrával, apró jutalmakkal is kényezteti a felhasználókat, tehát azok, akik beszerzik, kifejezetten különlegesnek érezhetik majd magukat a többi játékoshoz képest, hiszen minden hónapban, minden héten valamilyen egyedi meglepetéssel szolgálnak majd számukra a készítők. Lássunk párat ezek közül!

DLC-HEGYEK

A csomag első és talán legfontosabb előnye az, hogy vásárlásával minden DLC-t megkapunk a játékhoz, ráadásul igen korrekt, közel 10 ezer forintos áron – ennyibe kerül ugyanis a Premium kód a magyarországi játékforgalmazó üzletekben. Ha egyenként vásárolnánk meg ezeket a kiegészítőket, akkor nagyjából 10 ezer forinttal fizetnénk többet, így a Premium még akkor is megéri a befektetést, ha nem érdekel minket a Close Quarters vagy az End Game című expanzió, azaz csak 2-3 DLC-t szeretnénk megvenni a jövőben. Mivel minden egyes kiegészítőcsomag ára közel 4-5 ezer forintra rúghat (az euró árfolyamától függően), nagyon jól járunk a vásárlással. A Premium második hatalmas előnye, hogy ezeket a DLC-ket (akár a most megjelent Close Quarters is) már két héttel a hivatalos megjelenésük előtt kipróbálhatjuk, mi például pont a Premium tagságnak köszönhetjük, hogy már a mostani számunkban le tudtuk tesztelni a legújabb kiegészítőt.

A dolog egyetlen apró szépséghibája, hogy eddig csak három DLC-ről tudjuk, hogy pontosan mit is rejtenek. Az első a Back to Karkand, ami már jó ideje kapható, ráadásul a Limited Edition tulajdonosok számára ingyenes volt, továbbá június végén megjelent a második kiegészítőcsomag, a Close Quarters, amit szintén jól ismerünk már (ha nem, lapozzatok egy oldalt vissza). A szeptemberben érkező Armored Killből már láttunk pár képet, és annyit tudunk még róla, hogy hatalmas pályákat és új járműveket hoz majd a játékba, de ezután már szürke ködbe burkolózik minden. Tudjuk, hogy decemberben jön az Aftermath névre keresztelt DLC, erről csak sejtjük, hogy valamilyen zombi-mód lesz, végezetül pedig jövő márciusban érkezik az End Game, aminek borítója annyit sejtet, hogy motorokkal és quadokkal kell majd versenyeznünk vagy harcolnunk.

VIP TAGSÁG

Ha viszont félig-meddig látatlanban is megbízunk a fejlesztőstúdióban, s kipengetjük a közel 10 ezer forintot a Premiumért, jön a kényeztetés. Mit szólnál például egy új késhez, amit jóval nagyobb élvezettel vájhatsz bele mit sem sejtő ellenfeleid gúnyájába? Tied. Új dögcédulák, melyek jelzik, hogy mekkora király vagy? Megkapod. Na és mi lenne, ha a szerverekre történő sorban állás esetén előre vennénk a Premium tulajdonosokat? Jól esik a VIP kiszolgálás, ugye? Ha pedig mindez nem lenne elég csábító, ott vannak még az új Assignmentek, amiket teljesítve újabb dögcédulákat nyithatunk meg, kapunk pár új design-elemet a szakaszembléma csinosításához, exkluzív videókat, melyeken keresztül a készítők tippeket adnak számunkra, stb-stb. És majd elfelejtettük, hogy a Premium tulajdonosok számára minden második hétvége dupla XP hétvége is egyben, tehát ők jóval gyorsabban fejlődhetnek, mint a „hagyományos játékosok".

KÉSZÜLJ FEL!

A lenti naptárban jól látható, hogy nemcsak a vásárlást követően, de jövő márciusig szinte hetente kapják majd az extra nyalánkságokat a Premium tulajdonosok, melyek nagy részéről sajnos még semmi konkrétat nem tudunk. Sejtésünk szerint új álcaruhákat, fegyverfestéseket és még több dögcédulát rejtenek a lenti ikonok. Reméljük, jól megtömött puttonnyal érkezik majd a DICE nyárapója.

PRÉMIUM NAPTÁR

Jól látszik, hogy a Premium csomag vásárlóit egész évben kényeztetni fogják a készítők. Szinte minden hétre jut majd valamilyen esemény, amitől a Premium tagsággal rendelkezők különlegesnek érezhetik magukat. Jövő év márciusig három új kiegészítőcsomag és számtalan egyedi ajándék várja majd őket.

	JÚNIUS	JÚLIUS	AUGUSZTUS	SZEPTEMBER	OKTÓBER	NOVEMBER	DECEMBER	JANUÁR	FEBRUÁR	MÁRCIUS
DLC MEGJELENÉSEK	●			●			●			●
EGYEDI JÁTÉKTARTALOM	●	●		●	●		●	●		
TIPPEK-TRÜKKÖK		●		●			●			●
PREMIUM ESEMÉNYEK	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PREMIUM VIDEÓK	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
BÓNUSZ TARTALMAK	●		●			●			●	

FLÚGOS FUTAM

Bang Bang Racing

[ÍRTA BATE] **A Bang Bang Racing először Android alapú készülékekre jelent meg idén májusban, majd június elején megérkezett a PC-s (illetve X360-as és PS3-as) verzió is. A BBR igazi könnyed szórakozás, ám hosszú távon csak bajosan tudja lekötni a játékosokat.**

A Bang Bang Racing koncepciójával nincs semmi gond, hiszen esetünkben adott egy budget kategóriás (a játék a Steamen mindössze 10 euró) autóverseny, ami nem kínál mást, mint gyors és könnyed szórakozást, számos autóval, pár tucat versennyel és a top-down nézethez (mikor a pályát madártávlatból látod) képest kellemesen jópofa látványvilággal. Amennyiben ez az egyveleg nem tántorít el azonnal, úgy az első körben abszolút kielégítő a program, azonban a második és harmadik menetben már a műfaj szerelmesei sem mehetnek el szó nélkül a hiányosságok mellett.

AMI MŰKÖDIK...

A BBR alapvetően egyszerű, mint egy szeg, méghozzá a legpozitívabb értelemben. A versenyek során összesen két gomb (nitro és satufék) használatára, plusz a kocsi irányban tartására van szükség ahhoz, hogy elsőként érhessünk a célba. A karrier módban összesen négy géposztály (N-Dura, Evo GT, Protech, Apex) versenyein vehetünk részt, és a sikerekkel (1-3. hely) párhuzamosan nyílnak meg az újabb pályák és az adott osztályok újabb és újabb járművei. A megmérettetések között akadnak időre menő futamok (time trial), van kieséses rangadó (elimination), ám legtöbbször mégis fej-fej mellett fogunk száguldani az első helyért.

A sikeresen teljesített szakaszok után aztán sorra nyílnak meg a különböző kocsik, így egy idő után már választhatunk is, hogy jól navigálható, gyors, vagy nitróval rendesen megtömött verdával kívánunk-e versenybe szállni. Ez utóbbi jópofa dolog, és bár az első körökben úgy tűnhet, hogy mindegy melyik gépcsodával vágunk neki az egyes szakaszoknak, azért a nehezebb fokozatokon már érdemes kicsit elgondolkodni azon, hogy melyik típussal érdemes rámerészkednünk az ilyen-olyan aszfaltcsíkokra.

A pályák értelemszerűen egyre technikásabbak lesznek, párhuzamosan a sikeres előrehaladással, és ez konkrétan egyre szemetebb kanyarvariációkat, helyenként pedig cselesen elhelyezett levágásokat jelent. Bár a címben sugalltakkal (Bang Bang) ellentétben lőni nem lehet a futamok során, de az időzített bombává váló hordókkal és az olajostartályok feldöntésével borsot törhetünk az ellenfelek orra alá (rosszabb esetben pedig rendesen megszívathatjuk saját magunkat). A bekapott robbanások és a koccanások rongálják is a kocsit, ami nem csak a kasztnin, de a menetteljesítményen is meglátszik. Emiatt persze nem feltétlenül kell aggódni, hiszen a startvonalnál mindig adódik lehetőség a gyors regenerálódásra.

A recept működik, ha ugyanis rákapunk a játék ízére, akkor élvezni fogjuk a rajzfilmszerű környezetben játszódó száguldást, és még azt is hajlamosak leszünk elviselni, hogy az egyes autók hangja jobban hasonlít egy túlhajszolt fűnyíróra, mintsem egy valódi versenygépre. A lendület azonban hiába kap el minket, nagyon messzire nem jutunk vele, ugyanis a karrier mód nagyjából 3-4 óra alatt kipörgethető, és bár a versenyek alapvetően szórakoztatóak, annyi potenciál azért nincs bennük, hogy a magasabb nehézségen komolyabb változást hozzon a játékmenet. Oké, egy-egy hiba akár az első három helybe is kerülhet, de a játék egyszerűségéből fakadóan hard fokozaton sokkal inkább van jelen a monotonitás, mint az igazi kihívás. Sebaj, gondolná ilyenkor az egyszeri játékos, majd a multiban kiélem magam. Nos, nem.

...ÉS AMI NEM

A Bang Bang Racing legnagyobb, és egyáltalán nem megbocsátható hibája, hogy nem rendelkezik online támogatással, más játékosokkal csakis a monitor előtt szorongva versenyezhetünk. Konzolon ez a megoldás még csak-csak elmegy, hiszen ha adott egy hatalmas tv és pár kontroller, akkor egy buli keretében le lehet mérni, hogy ki a legnagyobb spíler, azonban PC-n ez a megoldás messze nem kényelmes, és ebből következően az osztott képernyős versengés nem is túl szórakoztató. Ami marad, az a steames ranglisták böngészése, hiszen a program pontokkal méri a versenyeken elért teljesítményünket, azonban meglepődnénk, ha ez sokaknál eredményezne komoly motivációt a futamok újbóli ledarálására.

GYORS MENET

Hiába szórakoztató a koncepció, hiába szerethető a látvány, hiába élvezetesek a versenyek, a Bang Bang Racing pár óra után kifullad, és hosszú távon csak a legelszántabb játékosokat képes lekötni. Na meg az achievement vadászokat, az összes jutalom plecsni begyűjtése ugyanis minden, csak nem könnyű feladat.

A Bang Bang Racing jól startol, de a pár órás karriermód legyűrése után már nem sok lehetőséget és szórakozást tartogat

Vadum
Mode
Standard
Class
EvoGT
Laps
5
Select Skin
Select Car
Back
Select

A géptípusok nem csak dísznek vannak, néha nem árt megfontoltan választani

Lőni ugyan nem lehet a játékban, de húzós pillanatok azért ennek ellenére is akadnak

ADATOK

KIADÓ
Digital Reality

FEJLESZTŐ
Playbox és Digital Reality

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
4 fős offline

GÉPIGÉNY

Dual-Core 2,2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egyszerű, ámbár szórakoztató top-down nézetű autóverseny, amelyből hosszú távon nagyon hiányzik az online megmérettetések lehetősége.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Jópofa autóverseny, kellemes látványvilággal, kifejezetten olcsó árcédulával.

KONTRA

Túlságosan rövid, az újrajátszást nem motiváló kampány, plusz az online multiplayer teljes hiánya.

62%

A PÓK HÁLÓJÁBAN

GAME OF THRONES

[ÍRTA TIKA] **Végre egy mese, amely nem ott kezdődik, ahol a kurta farkú malac túr, mert bizony itt azt a malacot megerőszakolták, leölték, majd megették, és lehet, hogy nem is ebben a sorrendben. A Jég és Tűz dala regényfolyamból készült RPG ugyanis brutális történettel érkezett, a többi meg, ahogy a költő mondja néma csend...**

Winter is coming, sőt a tél nemcsak, hogy közeleg, de lassan már a csapból is ez folyik, például ha a júniusi termést nézem, a HBO a második évadot is leadta a Trónok harcából, eközben megjelent a regényfolyam ötödik része, a Sárkányok tánca magyarul, és nem mellékesen a francia fejlesztők kiadták ezt a szerepjátékot, amely egy új aspektusból mutatja be Westerost. George R. R. Martin – tudjátok, az a pápaszemes öreg figura a könyv borítójáról – idén tavasszal igen optimistán nyilatkozott az alkotásról, de szerintem csak bepárásodott a szemüvege a Nanterre-ben tett látogatáskor...

A történettel nincs baj, Martin nyilván nem mondta tollba az egészet, de látszik, hogy legalább egy kisebb paksamétát odacsúsztatott a fejlesztőknek. A Westerost jellemző politikai intrikák, a szokásos brutalitás és nyersesség ugyanis markánsan jelen vannak, mint ahogy a főbb szereplők felett lebegő damokleszi penge is, amely bármikor elvághatja egy kedvenc karakter életfonalát, csak úgy, mindennemű felvezetés nélkül, egyetlen csettintésre. És sokszor ez a penge a játékos kezében villan meg, majd mozdulatlanná dermedve várja, hogy döntsünk élet és halál között. Rengeteg kiskaput nyitnak meg a párbeszédek, amelyek ráadásul komoly morális témákat is pedzegetnek, a Hét királyság ugyanis nem a gáncstalan lovagok és a tolerancia földje. Itt mindenki hazudik, és ez a világ a jótett helyébe jót várj meséken nevelkedett szemlélőnek jó néhány helyen a szemébe nevet. A tiszta játékidő úgy 20 óra lehet, a nyolcadik fejezettől pedig komolyan érződik a könyvek szellemisége, aki idáig eljut, az már magasról tesz a folyamatosan beugró töltőképernyőkre. Utóbbiak egyébként hosszú előjátékként sorakoznak a verbális motívumok között, szinte minden cutscene-t, fontosabb párbeszédet, apróbb helyszínváltást a loading felirat és egy könyvből idézett alapigazság kétperces bámulása vezet be, de idővel már ez sem számít, csak az, hogy végre megismerd a hősök végzetét, mert ha még nem mondtam volna, ők ketten vannak, a zord Mors a Falról, és Alester, a vörös pap.

KERESZTUTAK...

A játék feléig külön utakon járó duó felett sötét árnyékként lebeg a múltjukat övező talány, az egyik ugyanis tizenöt éve elhagyta a feleségét és a lányát, hogy felöltse a feketét, a másik pedig szintén ezidőtájt, a Robert Baratheon fémjelezte felkelés végén hajózott el Westerosról, hogy aztán R'hllor (a tűz ura) felszentelt papjaként toppanjon be az apja temetésére. Látszólag két távoli életút, és két gyökeresen eltérő karakter. Mors a becsület és eskük által mozgatott tökéletes harcos, akit a három nehézfegyveres altípusból egyet kiválasztva kelthetünk életre, nevezetesen hagyományos lovagként karddal és pajzzsal, kóbor lovagként a kétkezes fegyverek mestereként, míg a vadak útján fejszékkel fog harcolni. Alester Sarwyck ezzel szemben egy lord elsőszülött fia, és nemcsak a hatalmi játszmákban forgolódik ügyesen, de a bravoosi időknek köszönhetően egyben egy könnyedebb karakter, s mint ilyen, Syrio Forel után nálam egyértelmű volt, hogy vízi táncos lesz („minden ember vízből van, amikor kilyukasztod őket, a víz kifolyik, ők pedig meghalnak..."), de lehetne akár zsoldos vagy íjász is. A karaktergenerálás ötletes része, hogy az induló képességek kiválasztásakor egyensúlyozni kell, tehát ha például egy bónuszokat adó traitet felveszel, rögtön egy erős negatív tulajdonságot is választanod kell (vagy két kisebbet) mellé. A Mészárosként is emlegetett Mors egyébként nem a húsiparban szerezte a ragadványnevét, és emellett még egy ritka képességet is birtokol, ugyanis képes a kutyája elméjébe hatolva, közvetlenül irányítani az állatot. A kutya gyilkos jószág, társ, felderítő és nyomkereső is egyben, bár a mérete és kinézete alapján nekem folyamatosan a „harcikutya a tököm" című szakállas vicc járt az eszemben. A vörös papot egy öleb helyett R'hllor tanításai kísérik, a lobogó tűz, amely megmutatja a rejtekajtók, titkos járatok helyét, és a speciális képesség, hogy harc közben regenerálódjon, vagy feltámassza a halottaiból az aktuális csapattársat.

A Cyanide fejlesztőcsapat technikailag ezúttal sem tudta gatyába rázni a játékot, de legalább a történet rendben van.

KÉTÉLŰ KARD...

A cselekmény az első könyvvel, a Trónok harcával párhuzamosan csordogál, sőt sok helyen keresztezi azt. A dominókat mozgásba lendítő személy itt is Jon Arryn, a király segítője, aki még a halála előtt levelet küld a Falra, és arra kéri régi barátját, Morst, hogy védjen meg egy titokzatos leányt. A másik szálon Alester az apja temetésére

A sarokba szorítottak kifejezés itt úgy is megállja a helyét, hogy egy deka sarok sincs a képen...

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studios

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A digitális verzió 2012. június 7. óta érhető el a Steamen 39,99 euróért, és ugyanezen a napon jelent meg hazánkban a dobozos változat 7900 forintért. Az előrendelőket pedig egy 16 egyedi fegyvert és pajzsot tartalmazó DLC-vel jutalmazták.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA

A kutya „bőrébe" mászva (alapból R billentyű) különböző szagmintákkal találkozunk, ebből a sárgás, takonyszínű pára a fősodoré, zöldek jelzik a mellékküldetés bukéit, és kék a közelben fellelhető rejtett értéktárgyakét. A szagminták áramlatok, irányt is mutatnak. FPS módban egyébként az eb képes megölni az egyedülálló őrszemet, ehhez bal egérgombon produkáljunk idegrángást.

KULCSKERESŐ KISKÖDMÖN

A családi titkot 7 kulcs őrzi, mindegyik isten nevében egy, tehát Father – a dolgozószobájából nyíló titkos szobában; Warrior – a galérián, a karddal ábrázolt szobrok egyikénél; Crone – a trónszék mögött; Smith – Harwyn mester szobájában a tűzhelynél; Stranger – Alester szobájában a komódon; Maiden – 1. emelet, nyugati szárny, az ágy szélén; Mother - 1. emelet, ÉNY-i szoba, a beugróban a falon.

KERESZTREJTVÉNY

Egy helyütt egy érdekes szöveges rejtvény is az utunkat állja, ahol az ajtót nyitó mechanizmus három kérdést tesz fel, ehhez elég annyit tudni, hogy a Sarwyck család címere egy fehér törött kard skarlát mezőben. Továbbá ugyanitt a falon szereplő szimbólumok száma is lényeges lesz, tehát jegyezzük majd fel, miből mennyit látunk, mert később szükség lesz rá (szimbólumok száma=sorrend).

A játék történetét mindenképpen dicséret illeti, ráadásul ismerős figurákkal is összefuthatunk

érkezik meg hosszú távollét után, és a rossz híreknek még nincs vége, ugyanis a derék lordot állítólag a fiatalabb fivér mérgezte meg, míg húgát a balkézről született féltestvérük (fattyú, a könyv terminológiájával élve) készül éppen erőszakkal az oltárhoz vezetni, hogy rátegye a kezét a Sarwyck örökségre. A cölibátusban élő hollók (északon a birodalmat a vadaktól elválasztó fal védelmezői) gyengeségei éppúgy tárulnak elénk, mint a Királyvár romlottsága, ahol Alesternek be kell mocskolnia a kezét, ha szeretné visszaszerezni a birtokait. Észak és dél pedig hamarosan találkozik, és eközben néhány ismerős szereplő is megjelenik a színen, mint például Mormont, Cersei vagy Varys (ezek természetesen megörökölték a sorozatszínészek arcát). A játék jelentős hányadát kitevő dialógusok, és a történetvezetés a Witchert idézi, a technikai színvonal azonban jócskán elmarad a várakozásoktól. A Cyanide most sem tudta átlépni az árnyékát, és középszerűnél erősebb látványt (és ezzel elég finoman fogalmaztam) még egy Unreal 3 kaliberű motorból sem sikerült kifacsarni. A képernyőn megjelenő mimika és testbeszéd modellezése gyenge, és a hosszúra nyúlt fejlesztési idő ellenére minden fontosabb részlet – modellek, animációk, testek kölcsönhatásai – elnagyolt maradt. A hangstúdió sem parádézott, a nagy drámai pillanatok megélésébe ugyanis rendszeresen belerondít néhány ripacskodó mellékszereplő, vagy éppen a főbb karakterek ingadozó alakítása. Alapvetően a helyszínek kidolgozásával viszont nincs baj, sok ugyan az életlen textúra, de a Királyvár, vagy a Fal környéke és a két új, eleddig sosem látott helyszín – Riverspring és Castlewood – pedig logikusan és rendesen fel lett építve.

PENGÉK TÁNCA EGY KOTTÁRA...

A hőseinket a sztori szinte kézen fogva terelgeti a végkifejletig, a kérdés csak az, hogy milyen úton jutunk el addig – néha egy megkímélt élet segítség képében tér vissza, vagy egy mellékszál segít elkerülni a nyílt erőszakot. Ha pedig előkerülnek a kardok, megismerkedhetünk a Game of Thrones másik komoly rákfenéjével, a harcrendszerrel, ez ugyanis egy unalmasan elnyújtott, ismétlődő csépelés, ahol az időt lelassítva elméletileg egyre jobb skilleket fűzhetnénk láncba, gyakorlatilag pedig csak azt a kettőt-hármat ismételgetjük (kutya ráuszít, KO, aprítás, KO, aprítás...), ami az adott karaktertípusnál éppen bejön. A nagyobb csaták végén az utolsó ellenfelet brutálisan lezúzó kivégzőmozdulatból is fegyver fajtánként csak egyet sikerült megalkotni. Sok a jó ötlet, a kutya, a tüzes penge, vagy a különböző löttyök mind azt sejtetnék, hogy itt komolyan kell taktikázni, a fegyverek és páncélok kialakítása is erre utal (minden szúró vagy vágófegyver egy adott páncéltípus ellen hatékony), mégsem áll össze az egész. A főzetek túl rövid ideig fejtik ki hatásukat, és ha 5-6 aranyköpenyes vagy fél tucat vad körbevesz, mindig ugyanaz a rutin fog ismétlődni.

SÖTÉT SZÁRNYAK, SÖTÉT SZAVAK...

A végső számadás előtt jöjjön egy kis figyelmeztetés, ez a játék ugyanis nem tolerálja a romantikus lelkületet, és a négyféle befejezés egyikétől sem leszel vidám. Kapsz helyette egy fordulatokban és erőszakban gazdag történetet, melynek a kivitelezése felemás. Ráadásképp olyan bugokkal, mint a folyton elakadó csapattárs, vagy az időnként meghülyülő kamera, utóbbi a 90 fokos kanyarokban rendszeresen pördül egy nagyot, és már azt sem tudod hol vagy. Ettől függetlenül a Martin világát szerető olvasóknak én bátor szívvel ajánlanám, mert a Jég és tűz dala itt is jelen van...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual-Core CPU 2,2GHz, 2GB RAM, ATI HD 2600XT/ GeForce 7900GTX, 7GB HDD

A kivitelezés és a történet nincs egyensúlyban, ráadásul a harcrendszer és a bugok is hajlamosak eltántorítani az embert. A legfájóbb pont azonban, hogy Westeros tíz Skyrimet fel tudna tölteni tartalommal, csak ugye egy Bethesda kaliberű csapat kéne hozzá...

GRAFIKA: **55%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A történet magával ragadó – a könyvek ismeretében –, remek párbeszédekkel.

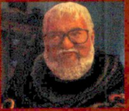
KONTRA

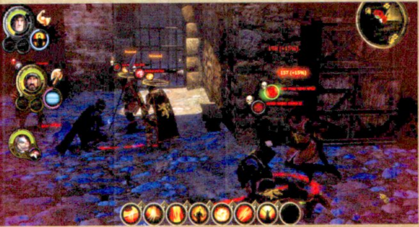
Elavult látvány, unalmas harcrendszer, néhány bug, és rengeteg töltőképernyő.

65%

A MESTER IS FELBUKKAN

Castlewoodban a Fellegvár mesterét Martin alakítja, mármint egy róla megformázott és a nevét viselő figura, mellesleg, ha hagyjuk kibontakozni, akkor kedélyesen elmeséli, hogy épp a Hét királyság történelmét írja, beszél az egyedi stílusáról (nézőpont, karakterek), és hogy a hatodik könyvön dolgozik. Utóbbival kapcsolatban azt mondja, egy év múlva készül el, de a segédje kedélyesen megjegyzi, hogy minden évben ugyanezt mondja. Ez a kis közjáték nyilván nem a játék fénypontja, de ha már úgyis ott jártok a tizedik fejezetben (a karakter kikerülhetetlen), feltétlenül kérdezzétek ki az öreget és a segédjét.





MELLÉKSZÁLAK

A mini-térképen kis szövegbuborékokkal jelölt karaktereknek nemcsak mondanivalója lehet, de segíthetnek is egy-egy feladat megoldásában (például a megerőszakolt cseléd, némi méreggel), sőt néha mellékküldetéseket ajánlanak fel. A mellékküldetések egy része pedig időlimites, mármint csak a játék adott szakaszában teljesíthető. Semmiképpen se hagyjuk ki ezeket.

MITŐL DÖGLIK A LÉGY

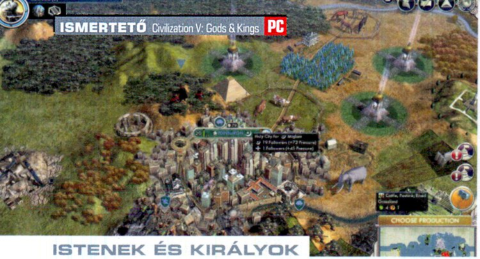
A könnyű páncél ellen a vágófegyverek (pl. fejszék), a sodronyingbe (médium) bújt ellenfelek esetén a szúrófegyverek, míg a nehéz, lovagi páncél átszakítására a tompa tárgyak (buzogány) a legalkalmasabbak. 15% sebzés-bónuszt jelent, ha a megfelelő szerszámot használjuk, illetve íjász karakter esetén a megfelelő nyílvesszőt. Egyébként kétféle fegyvert lehet a harc előtt betárazni.

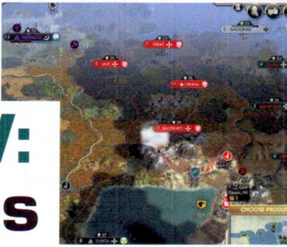
FEGYVEREZZ FEL!

A főhősök kezébe csak olyan és annyi fegyvert adjunk, amit az adott karakterosztály megenged, például egy kóbor lovag esetén a kétkezes kard vagy a lándzsa tökéletes választás, ha viszont pajzsot és egykezes pengét nyomunk a mancsába nem lesz képes használni a skilljeit. A páncél esetén is érdemes ragaszkodni a „gyári" beállításhoz, ott ugyanis 2x a szorzó a hozzá kapcsolódó fejlesztésnél.

ALAPSUHINTÁSOK

A taktika elég egyszerű, a kutyát uszítsuk a távoli íjászra, aztán egy területre ható KO-val üssük ki a harcosunk körül álló tömeget, majd a leggyengébbet csapjuk pofán a fegyverünkkel, és ezt ismételgessük. Alester mindig a regenerációval kezdjen, önála továbbá annyit variálhatunk, hogy tüzes kard és bármely területre ható sebzés kombinációja után egy robbantást el lehet sütni.





ISTENEK ÉS KIRÁLYOK

Civilization V: Gods & Kings

[IRTA MIGUEL] **A Civilization V remek játék volt, de néhány fontos dolog azért hiányzott belőle. Például a vallás, ami tényleg megkerülhetetlen része a hatalmas birodalmak építésének. A Gods & Kings kiegészítő ezt a hiányt igyekszik orvosolni, cikkünkből pedig kiderül, hogy mekkora sikerrel.**

A Civilization V megjelenése után sok régi rajongó volt kénytelen erős hiányérzettel játszani a végtelen köröket: az alapjátékba nem került be az előző rész egyik legélvezetesebb alrendszere, a vallás. Nem kell anyanyelvi angol ahhoz, hogy a cím olvastán sejtsük, miért várták sokan messiásként a Gods & Kings című kiegészítőt – itt volt az idő, hogy az emberiség történelmét modellező játékba visszakerüljön az egyik legfontosabb dolog, ami a valóságban is megkerülhetetlenül jelen volt és van a mindennapjainkban.

ISTEN NEKI, HADD SZÓLJON

A legfontosabb tehát, hogy visszatér az istenhit, és bár valószínűleg – az alapjátékhoz hasonlóan – ez sem arat majd osztatlan sikert a rajongók körében, a tény, hogy sokat hozzáad az alapjátékhoz. Lássuk, miről is van szó. Rögtön a játék elején, még az első körök valamelyikében ránk csörren a program, hogy itt az ideje vallást alapítanunk. Nekem nagyon szimpatikus volt, hogy nem az előző részben kapott rendszer tér vissza, és ez első körben akkor derül ki, mikor ugyan az emberiség vallásai közül kell választanunk, de ha akarjuk, az első dolgunk lehet, hogy átnevezzük a kereszténységet, a hinduizmust, vagy (ahogy én tettem) az iszlámot, miglámra. Szintén újítás, hogy ezúttal az egyes vallásokhoz különleges bónuszok is tartoznak, ráadásul majdnem csak rajtunk múlik, hogy pontosan mik ezek. Egy halom érdekesség közül választhatunk, kaphatunk extra aranyat a valláshoz csatlakozó városok után, nőhet a tudománypontok halma, ha olyan városban kezd el terjedni az általunk alapított hit. Sok a sivatag a város körül? Van rá megoldás! Sok az erdő? Arra is! Sok a hegy? Na, az szívás, azt még a hit sem műveli meg.

Ahogy írtam korábban, a vallásunk végeredményét kiadó öt darab tulajdonság összeválogatása majdnem csak rajtunk múlik: van egy nagy halom lehetőség, és abból szemezgethetünk, amit a többiek még nem vittek el. Érdemes amúgy nemcsak arra odafigyelni, hogy épp most mi jön jól, hanem előre is tervezni picit. Például ha most sok az erdő, viszont sok a környéken az erőforrás, nem érdemes a fák istenét beemelni a panteonba: előbb-utóbb úgyis kiirtjuk a környezetet.

A vallás terjedése egy kicsit irányíthatóbb, mint a negyedik részben volt: a híres személyiségek típusai ugyanis többek között prófétákkal is bővültek, de az összegyűlő valláspontokból misszionáriusokat és inkvizítorokat is vásárolhatunk majd. Igen, valláspontok, és ezzel szépen lassan el is érünk ahhoz a részhez, ami miatt már nem olyan tetszetős az új rendszer. A vallás nem más, mint egy újabb erőforrás, és csak úgy, mint a pénz, a boldogság és kultúra, ez is gyűlik egy darabig, aztán ha már van belőle elég, elkölthetjük. Eleinte tehát a vallás terjedéséért felelős misszionáriusokat vesszük majd, esetleg gyűjtögetünk a nagy prófétákra (a speciális hitpontgeneráló építményen túl) akikre a vallás szintlépéséhez is szükség lesz, később pedig, amikor már nemcsak a mi, de a körülöttünk élő nemzetek is potens vallásra tesznek szert, elkezdhetünk inkvizítorokat gyártani, akik a saját városainkba beférkőző idegen hitet tüntetik el hatékonyan.

A vallás azonban ennyiben nagyjából kis merül: a teszt alatt nem igazán sikerült észrevennem, hogy a hitnek olyan világformáló ereje lenne, mint a Civ IV-ben volt. Nincs igazán jelentősége, hogy a minket utáló országot megfertőzzük-e a saját

ADATOK

KIADÓ
2K Games
FEJLESZTŐ
Firaxis
MŰFAJ
körökre osztott stratégia
MULTI
van

INFO

A Civilization V június 29-én megjelent Gods & Kings című kiegészítője 30 euróért tölthető le a Steam rendszeréből, dobozos verzióban pedig 5990 forintért szerezhető be a videojátékokra szakosodott üzletekben.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ADÓBEVALLÁS

A vallás meglehetősen összetett rendszer, sok mindenre érdemes odafigyelni, hiszen a játék első kétharmadában sok előnyünk lehet abból, ha az elején kicsit tervezünk. Ha a hitre építünk, és nincs bajunk a rastafari mozgalommal, mindenképp Etiópia királyaként vágjunk bele a játékba. Érdemes az öt helyből legalább kettőt a környezetünk figyelembe vételével ellőni a vallás fejlesztésekor.

FIGYELJ A VÁROSÁLLAMOKRA!

Az osztrák nép különleges képessége, hogy jól tudnak házasodni, vagyis egy-egy gyors mozdulattal alaposan lekenyerezik az addig mással barátkozó városállamokat. Ezt mindenképp tartsd szem előtt, ha megtámadod a sógorokat, néhány jól kiválasztott miniállammal nyúlik a csatározás, mint a rétestészta. Érdemes amúgy az államokat is megfertőzni a vallásoddal, az egy picit lassítja a befolyásod kopását.

SZABD SZEMÉLYRE A HŐSÖD

A kémrendszer nem bonyolult, de azért fussunk végig a dolgon. Általában az ellenséges fővárosokban érdemes megpróbálkozni a találmányok elcsórásával, bár igaz, hogy ezek a legvédettebbek. Jó módszer lehet, ha először felfejleszted a kémeidet azzal, hogy a saját fővárosodat véded, és csak aztán küldöd őket terepre. A városba kukkantás egyetlen értelme, hogy kifigyeld, mikor végez az épp épített csodával az ellenség.

HELYZETGYAKORLATOK

Nem tudom, ki hogy van vele, én időnként szeretek kicsit elszórakozni a Civilization V-höz készített modokkal. Nem mindegyik jó minőségű, de az érdekesebb szabályokkal felálló, izgalmas történelmi időszakokat vagy képzelt világokat bemutató modok kifejezetten élvezetesek, ha az ember már belefárad az alapjáték ismétlődéseibe. A Gods and Kingshez most három gyári mod is jár. Nagyjából elégedettek is lehetünk, nekem főleg a steampunkos pálya tetszett, de a római birodalom végnapjait, illetve a vallással súlyosbított reneszánsz sem rossz – tulajdonképpen mindhárom pálya azt mutatta be, hogy milyen lenne a játék, ha egy picit lazítanának a rendszeren a fejlesztők. Igazából sajnálom is, hogy a modokra jellemző könnyedséget nem sikerült átvinni a kiegészítő többi részébe.

világnézetünkkel, főleg azért nem, mert ha igazán jól válogattuk össze a különböző extrákat, még jót is teszünk az ellenséggel, ha megosztjuk vele a bónuszainkat. Senki nem békélt meg velem csak azért, mert mindketten a miglán tanaiban hittünk, ráadásul nagyjából a játék felénél ki is fullad az egész vallás dolog. Egyrészt én is meguntam a folyamatos zsonglőrködést a prófétákkal és inkvizítorokkal, másrészt, ahogy a társadalompolitikai ágakat fejlesztjük ki, úgy kezdjük el egyre inkább híres személyiségekre, leginkább nagy mérnökökre és feltalálókra elkölteni az ezrével gyűlő valláspontokat.

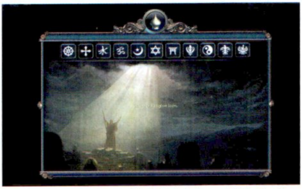
KÉMJÁTSZMA

A játék tervezői szerintem készakarva építették bele a játékmenetbe azt, hogy a vallás szépen leeresszen, nagyjából a gőzgép felfedezésére. Kétségtelen, hogy nyugati szemmel valami ilyesmi történt a valóságban is, de ha vetünk egy pillantást a Közel-Keletre, meg arra, hogy milyen meggyőződésűek is napjaink legaktívabb terroristái, akkor azért látszik, hogy a vallásnak a modern világban is van helye.

A Firaxis azonban inkább úgy gondolta, hogy van még mit átvenni a negyedik részből, és a kémek pont alkalmasak lennének arra, hogy új lendületet adjanak az eddigre sokszor monotonná váló köröknek.

A kémek azonban igen-igen furcsán kerültek be a Gods & Kingsbe: egy menü mindaz, amit kapunk, amint valaki belép a reneszánsz időszakába. Egy teljesen egyszerű párbeszédablak tehát, amin nagyjából kettő kattintással tudjuk szabályozni, hogy mihez kezdjen az árnyékban mozgó emberünk (eleinte egy, aztán ahogy jönnek az új történelmi időszakok és az új találmányok, építmények, egyre több). Választhatunk, hogy egy idegen városba küldjük a fickót, ahol aztán például találmányt lophat; vagy városállamba, ott meg a választásokat macerálhatjuk picit. Ez persze egyben azt is jelenti, hogy ugyanez a veszély a mi városainkban is valós, így érdemes a potenciális célpontokat úgy megvédeni, hogy oda is küldünk egy-egy embert.

A kémelhárítás esélyeit külön építményekkel növelhetjük, és a siker nagyon hangulatos tud lenni. Először csak a játék küld egy üzenetet, hogy ellenséges ügynököt likvidált a saját emberünk, aztán megjelenik a megbízó uralkodója, és szégyenkezve közli, hogy reméli, azért meg tudunk bocsátani. (Hát persze... DECLARE WAR!!!) Az első alkalommal, mikor lehetőségem volt a kémekkel is játszani picit, rögtön fura érzésem támadt, de kellett vagy tíz perc, mire rájöttem, mi a baj: a kémek egyik fő képessége, hogy bekukkanthatnak az ellenséges városokba. A negyedik részben ennek volt értelme, hiszen ott egy-egy település hatalmas seregeket rejthetett, de a Civ V egyik legfontosabb újítása az egy-hatszög-egy-egység elv, vagyis az ellenségem teljes seregét látom, hiszen annak szinte minden tagja a városon kívül kell, hogy várakozzon. Mikor eddig eljutottam a gondolatmenetben, sajnáltam, hogy nincs a közelben egy Firaxis-fejlesztő, mert szívesen megkérdeztem volna tőle, hogy te Joe, játszotok is ti néha ezzel a cuccal, vagy csak fejlesztitek?



A kiegészítő hozta magával a vallásokat is, és ha úgy tartja kedvetek, akkor a kereszténységet nyugodtan átnevezhetitek Miguel imádók közösségére is

ÉRTÉKELÉS

MIGUEL

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU, 2 GB RAM, 256 HD2600 vagy NV7900 GS, DirectX 9c, Win XP SP3, 8 GB HDD

A bevezetett újítások sokat hozzátesznek az alapjátékhoz, de azért kilógnak az eddig egységes összképből. A Civ IV megoldásai jobbak voltak, de ha szereted az aktuális részt, vedd meg a DLC-t is.

GRAFIKA:	**95%**
HANG:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Megjelent a vallás, illetve felbukkantak a kémek is, továbbá van 9 új civilizáció, plusz 27 egység és 13 vadiúj épület.

KONTRA

A Civ V a kiegészítővel sem ér a Civ IV nyomába.

82%

MEG AZ APRÓ

Nagyjából tehát ez a két igazán fontos újítás van, és bár mindkettő hiánypótló lehetőség, azért a kidolgozás minősége nem az, amit a Firaxistól megszoktunk. Szerencsére van egy halom apróság is, ami megédesíti a szánk ízét, hiszen azért a kilenc új játszható civilizáció, a 27 új egység és a 13 új épület mellett ötvenkét új Steam-achievementet is kapunk. Elméletileg a diplomácia és a gépi MI rendszerét is átdolgozták, de én ezt nem vettem észre, nagyjából ugyanakkora ökörségekre képes a gép, és ugyanolyan szeszélyes a velünk ápolt viszonya is.

Összességében nehéz ítéletet mondani. Az emberiség történelmében a vallás volt az, ami miatt legtöbbször hajba kaptunk egymással, és nagy kár, hogy a kiegészítőben csak egy újabb, pontgyűjtésen alapuló valami lesz belőle – ennyi erővel akár a bányászatot is fejleszthették volna, vagy berakhatták volna, hogy húsz körönként foci világbajnokság van. Ráadásul a vallás és a kémkedés irányítására szolgáló rendszer is kilóg a nagy egészből, mintha csak valami haveri alapon működő modcsapat dobta volna össze. Ettől függetlenül tényleg az alapjáték két legnagyobb rését tömi be a Gods & Kings, így ha az tetszett, ezeket se hagyd ki. Például azért se, mert játszhatsz Attilával és a hunokkal. ●

A MAGYAR VONAL

Ahogy a cikkben is említem, Attila, a hun is bekerült a játszható főnökök közé. Ez egyrészt azért jó, mert végre nem palástolt hazafisággal nyomhatjuk le a többieket, másrészt meg azért, mert ha valaki ellenünk játszik, simán ki tudjuk védeni a legerősebb egységének támadásait. A faltörő kos városok ellen gyilkos, de egységekre nem támadhat, így a legegyszerűbb, ha simán körbeálljuk munkásokkal, és kacagunk.

FEJLETTEBB VÁROSÁLLAMOK

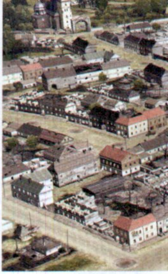
A városállamok már korábban is adtak küldetéseket, azonban egy idő után picit repetitív lett a dolog, így a Gods & Kingsben a két új várostípus mellett (vallási és kereskedő) immár új feladatokat is kaphatunk. A teszt során nem nyűgöztek le a lehetőségek: a városállamok néha egy bizonyos csodát kértek, esetleg egy nagy személyiséget, vagy azt várták el, hogy találjak fel valamit. Ettől függetlenül érdemes jóban lenni velük.

MI AZ A NYOMÁS?

Egy idő után el fogod juttatni az első missziónáriusodat az ellenfél városához, és ott el is lövöd a speciális képességét. Akkor lesz majd egy szám, a pressure (nyomás). Eleinte nekem sem volt tiszta, hogy mi ez, de azt tippelném, hogy az a százalékos érték, ami alapján a program minden kör elején kiszámolja, hogy átáll-e a lakosság egy tagja a te szekértáborodba, vagy marad, ahol van. Érdemes magasra felvinni, és ott is tartani.

KÉM-ELLENKÉM REAKCIÓ

Meglátásom szerint már rögtön a kémkedés megjelenésekor érdemes eldönteni, hogy kockáztatsz-e inkább, és megpróbálsz technológiát lopni a nálad fejlettebbektől, vagy inkább biztosra mész, és a saját civilizációd kémelhárítását erősíted meg. Ez utóbbi alapból szintén nem túl hatékony, de egy-egy rendőrörs vagy a Nagy tűzfal felhúzásával nagyot javíthatsz az idegen kémek lefülelésének arányán.



Ez most kARMA?

IRON FRONT LIBERATION 1944

[ÍRTA **TIKA**] **Az ArmA2-re épülő II. világháborús Iron Front a keleti hadszíntérre visz el, és újraalkotja a kedvenc virtuális bakánkat, csak ezúttal német és orosz uniformist húz rá. Zizzent AI, suta látvány, hibahegyek, Lengyelország – én így szeretlek?**

Ha kicsit is kíváncsi vagy, milyen lehet egy valódi harci szimuláció, akkor ez a te játékod. Persze ennek ára van, a gépigény és az idegek terén is.

A múltkori számunkban épp azt vesézte kiváló kollégám, JohnBart, hogy milyen remek modok léteznek az ARMA2 alá, és különösen az új DayZ-t emelte ki, amely egy bámulatosan összetett, teljesen különálló univerzumot kínál, ráadásul ingyen. Ha most még azt is hozzáteszem, hogy létezik például egy II. világháborús modifikáció, partraszállással, rengeteg járművel, repülővel (igen, B-17-esek is vannak) Invasion 1944 címen, és az is ingyenes, akkor rögtön jöhet is a kérdés, hogy az Iron Front miben nyújt többet?

Az Iron Front sok tekintetben az ARMA2 édes gyermeke, tehát a menü, az eligazítás, az irányítás, a kezelőfelület, de még a történetvezetés is megegyezik. Történetesen ugyanis a német és orosz oldalon felvonuló kampány 8-8 missziójának éppúgy az egyszerű katona – aki bravúrosan küzdi fel magát a ranglétrán – a főszereplője, mint ahogy a korábbi ARMA epizódokban, és az idő előrehaladtával itt is egyre komolyabb feladatok szakadnak a nyakunkba. Mindkét küldetéssorozat tréninggel indít, aztán az utcai harcok izgalmától, a bekerített német egység heroikus vergődéséig mindent felvonultat, sőt az óriási, nyitott frontszakaszok, szovjet tankcsaták izgalmát is megpróbálják reprodukálni – csak épp ehhez több kéne, mint egy világháború felidézése. De térjünk csak vissza a bevezetőben említett kérdésre, tehát ha pont úgy néz ki, mint egy mod, és speciel a kiindulási alap is egy mod volt – a Liberation 1941-45 nevezetű pakkról van szó –, akkor ez most mégis micsoda? Nos, szerintem fogadjuk el, hogy ez egy önállóan futtatható alkotás, amelyben a hozzáadott tartalom, plusz a feldolgozott téma feljogosítja a fejlesztőket a haszonszerzésre.

A KELET-EURÓPAI KÁNAÁN

A Bohemia Real Virtuality engine-jét nem kell bemutatni, vagy ha mégis, akkor elöljáróban jegyezzük fel, hogy ez egy nyitott, töltőképernyők nélküli világ, ahol nem ritkák a több száz négyzetkilométeres területek. Olyan pályákról beszélünk, amelyeken komplett városok, esetünkben még híresebb épületek (pl. a Baraszov kastély) is modellezve vannak, körülöttük pedig falvak, erdők váltják egymást. Az egészet átjárja egyfajta kelet-európai életérzés, a vegetáció és a domborzat valóban olyan, mintha teszem azt a Bakonyban járnál. Az épületekbe be lehet menni, a környezet rombolható, és a napszakok realisztikusan váltják egymást. Ennek persze ára van, ami egyrészt a gépigényben mutatkozik meg, másrészt a textúrák néha a szemünk előtt materializálódnak, és bizony az aljnövényzet, valamint a fák most már a ronda kategóriát súrolják. Az Iron Front egyébként az ukrán és lengyel tájegységekkel (4 ilyen van, a legnagyobb Staszow 16x16 km, a legkisebb pedig Ivachev 1x1 km) azt a nyári-kora őszi momentumot ragadja meg, amikor a Királytigrisek először találkoztak a JSZ-2 szovjet nehéz-harckocsikkal. Az első jelentős fejlesztés ráadásul éppen a tankok sérülésmodellezését célozta meg, a lövedék ugyanis látszólag komoly kár nélkül is lepattanhat a páncélról, de eközben egy repesz akár a személyzet valamelyik tagját meg is ölheti, és ha a harcjármű egyik gyenge pontját sikerül eltrafálni, akkor jönnek az olyan látványelemek, amelyek még véletlenül sem látványosak. A leváló lánctalp, vagy a lángba boruló üzemanyag közül utóbbi a rondább, ám a csúnyakirálynő-versenyt a nagyobb űrméretű lövedékek által letépett, vagy mondjam inkább, hogy odébb tolt torony nyeri magasan.

SZIMULÁCIÓNAK JÓ, DE JÁTÉKNAK IDEGBAJ

Az Iron Front már csak az ARMA-s alapok miatt is remek katonai szimuláció. A fegyverek működése, az irányzékok és a bakákra kiosztott felszerelés még mindig képes elhitetni, hogy eme harcmező és az igazi közt alig bakugrásnyi a távolság, ám sem az AI, sem a körítés – színészi játékot, dramaturgiát hírből sem ismerő felvezetők, a háttérhangok elnyomják az

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver
FEJLESZTŐ
AWAR, X1 Software
MŰFAJ
taktikai szimulátor
MULTI
van

INFO

Az Iron Front Liberation 1944 egyelőre itthon még nem kapható dobozos kiszerelésben, viszont a digitális verzió a Steam és a Gamersgate rendszerén belül is megvásárolható, cirka 30 euróért.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ALAP BILLENTYŰK

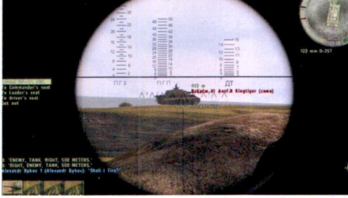
A szokásos WASD billentyűzetkiosztás mellett, itt olyan elemek vannak, mint az ALT-ot nyomva tartva előhozható freelook (csak a fej fordul), ugrás viszont nincs, a terepakadályokat csak a V gombbal tudod átlépni. A külső third person nézet a Numpad Enterrel hozható elő, ha lefekszel (Y), vagy letérdelsz (X) stabilabb lesz a célra tartás, újra álló helyzetbe kerülni a C billentyűvel lehetséges.

FEGYVER ÉS IRÁNYZÉK

A fegyverek irányzéknézete nagyítható a Num + gombbal, és az irányzék is beállítható az éppen használt lőtávolsághoz, ezt pedig a PgUp és PgDown billentyűvel tudod megtenni. A fegyver tüzelési módja az F-fel váltható át, és az egérgörgő hozza elő a másodlagos fegyvert. Hullákból, ládákból felszerelést felvenni a G billentyűvel tudsz, és persze az új játékszeredhez a lőszert is pakold át.

A TIZEDES MEG A TÖBBIEK

A csapat irányítása nem változott, a bal alsó sarokban látod a hozzád láncolt egységek képét, és a sorszámukhoz kapcsolódó funkcióbillentyűvel (pl. 2. számú ember F2) tudod kijelölni őket. Ha az egész csapatnak akarsz utasítást adni nyomj nullát, a kijelölés után pedig a kurzor már szituáció-érzékenyen funkcionál, illetve használhatod a komplexebb parancsmenüt (0-9 számbillentyűk).



JÁTSZD A SAJÁT PÁLYÁD!

Akik ismerik az ARMA küldetésszerkesztőjét (Editor), azok tudják, hogy néhány kattintással milyen egyszerű létrehozni egy komplett bevetést. Megtervezhető az intro, ehhez külön előre gyártott látványeffektek vannak, aztán csak be kell pakolgatni az egységeket, útvonalakat megadni a mozgó járőröknek, ráadásul egymáshoz lehet kapcsolni bizonyos eseménysorok elindulását. Egyébként arra is jó az Editor menüpont, hogy begyakoroljunk egyes feladatköröket, például F1-gyel a Units menüpontot élesítve kattints a térképre kétszer, jelöld ki milyen egységgel szeretnél lenni (Playable kapcsoló), aztán távolabb tegyél le egy-két céltárgyat, úgy hogy az ellenfél frakciója van kijelölve az egységpanelen, és a Preview funkcióval már le is vadászhatod ezeket.

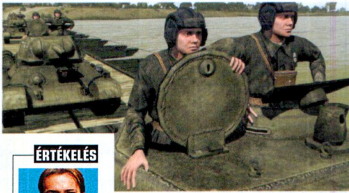
eligazítás szövegét, és az egészet béna animációk keretezik – nem ütik meg azt a mércét, amit elvárnánk. A küldetések megszerkesztése rendben van, szovjet harckocsizóként Stukák csapnak le rád, lesből támadó páncéltörő állások mindenütt, míg a német gyalogsággal az éjszakai bevetéstől a frontális rohamig mindent megtapasztalhatsz. Dörögnek az ágyuk, a levegőben vadászgépek zúgnak át feletted, de szinte minden küldetésbe belerondít valami, beakad egy script, teszem azt az elfoglalt halftrack után bejátszás jönne, de nem jön, vagy az AI hozza a szokásos formáját. Amúgy ha nem akarsz idegrángást kapni, akkor olyan járművet soha ne kormányozzon a gépi intelligencia, amiben benne ülsz, és főleg ne a térképen jelöld ki az útvonalat, mert egy útszéli roncsot is csak tizennyolc Y fordulóval tud a gépi rutin leküzdeni. Az AI mélyrepülése ezzel még nem ért véget, az esetek többségében ugyanis úgy nyiffansz ki, hogy örök rejtély marad ki lőtt rád, máskor pedig a városokban és kiépített állásokban fix helyen várakozó katonákat minden válaszreakció nélkül lövöd halomra.

Habár vannak olyan részei a játéknak, amelyek egészen jól sikerültek, az Iron Front nem éri meg az érte kért 30 eurót

A multiplayer felé véve az irányt, azonban vannak biztató jelek, mint például a Blitzkrieg játékmód, amely egy védekező és egy támadó csapatra épül, és nagyjából úgy, mint a Battlefieldben itt is a szektorokat kell elfoglalni egymás után. A Tank only pályákat szintén öröm megközelíteni, gyakorlatilag ez az a pont, ahol azt érzed, hogy tényleg II. világháborús élményt kaptál. A Capture and Hold, Evo, Domination témából is van elegendő, ám közben az egész többjátékos rendszer mégis pokoli lassan akar megszületni, hol laggol, hol lefagy, hol nem akar csatlakozni, és rengeteg a bug. A hibák méretét érzékelendő, például a kézi páncéltörő sokáig nem is sebezte a tankot, és a kiadás után néhány napig egy kliensoldalon bekövetkező fagyás (és ebből elég sok volt/van) magával rántotta a dedikált szervert. Hozzáteszem, hogy a II. világháborús téma sokakat bevonzott ide úgy, hogy fogalmuk sem volt a nehézségekről (pl. a nem túl egyszerű irányításról), no meg itt szembesülnek először az óriási tereppel, és bizony, ha 16-32 ember csak úgy elindul világgá, aztán össze-vissza üvöltözik, az nagyon hamar elkaparja még a maradék játékélményt is.

VAN MINDENBŐL AMI GURUL, GÖRDÜL VAGY REPÜL

A hozzáadott érték – a tankok, repülők, gyalogság és szállítójárművek alkotta halmaz – nem is annyira a méretével, mint inkább a kidolgozottságával tűnik ki. Repülőből például csak 2-2 van, Stuka, Fw-190, Pe-2 és P-39 Aircobra, páncélosokból pedig 4-4 darab. Utóbbiaknál a nehéztank mellé jutott a közepes osztályból is (Párduc, Pz IVH és kétfajta T-34), illetve mindkét oldal kapott egy-egy darab rohamlöveget. A löveg kategória érdekessége, hogy a tüzérségi eszközt nemcsak, hogy odébb lehet tolni, és lőirányba állítani, de akár vontatható is (mondjuk, piszok rondán fest, ahogy a teherautó mögött pattog, de a funkció jó). A járműpark egyébként nagyon szép, szinte érezni a gépzsír szagát, van rugózás, és a különböző nézetek, irányzékok is nagyon jók. A személyzetből pont annyi fér egy tankba, csapatszállítóba, amennyi a nagykönyvben meg van írva, és pontosan annyit látnak a szélvédőn, kémlelőnyíláson, parancsnoki kupolából kinézve, mint amennyit 68 évvel ezelőtt a német és orosz katonák.



Hiába vagy egy fémmonstrum belsejében, attól még nem érezheted biztonságban magad

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

Az Iron Front jobb, mint egy mod, minőségben, játékmódokban mindenképp, ám a 8-8 egyjátékos küldetés, plusz a 3 különálló scenario (utóbbiak tényleg csak nyúlfarknyiak) perpillanat nem éri meg azt a pénzt, amit elkérnek érte. Multiban pedig komoly konkurenciával néz farkasszemet, vegyük csak a Red Orchestra 2-t, ami épp most kezdi kiforrni magát, szóval, akiben megvan a kellő türelem, és komoly vágyat érez a végtelennek tűnő pályák, valamint a II. világháborús harceszközök nyújtotta halmaz iránt az csillapodjon le, várja meg a nagyobb steames leárazásokat, aztán hajrá! Addig talán ki is foltozzák rendesen… ●

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual-Core CPU 2,4GHz, 1GB RAM, ATI HD 3650/ GeForce 8600GT, 10GB HDD

A taktikai szimulátor nevet ez is megérdemli, de a többség ingerküszöbét bántani fogja a félig kész, majd csak befoltozzuk mentalitás, akit pedig ez nem zavar, az jól elvan az ARMA-val, és kivárja a harmadik részt inkább.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A II. világháborús téma üdítően hat, és a fegyverek, járművek kidolgozottsága még mindig etalon értékű.

KONTRA

Kezd csúnyulni, AI útvonalkeresése és viselkedési hibái, bugok, instabil multi vegyes összetételű közösséggel.

60%

TANULNI, TANULNI, TANULNI!

A Backspace billentyűvel lehet előhozni azt a menüt, amellyel komplikáltabb parancsokat is kiadhatunk, beállíthatjuk a csapat formációját (8), hogy hogyan viselkedjenek (7), lopakodjon-e (0-7-1) a kis kompániánk, vagy segítséget kérhetünk (5) és így tovább. Ha komolyabban szeretnénk foglalkozni a játékkal érdemes a vészhelyzeti kombinációkat (pl. mindenki feküdj! 0-7-8) bebiflázni.

TANKOLÁS

A tankokhoz kapcsolt egyetemes kijelző a jobb felső sarokban a következő információkkal szolgál: felül, 12 óra irányban a sebességet mutatja, a legalsó számérték pedig az irányvektor, a baloldal felső cikkelye a speedométer, alatta az üzemanyagkészlet, jobb oldalon pedig az újratöltést kijelző sáv látható. A lőszer és az üzemanyag az ellátó-járművek mellé parkolva automatikusan töltődik.

MINI FAQ

Két problémás eset fordulhat elő, az egyik az ágyú rögzítése a teherautó után, itt a vonóhorog és az ágyú füle legyen nagyon közel, aztán nézz az ágyúra, egérgörgő és Hitch to vehicle opció. A másik a robbantás: detonátort tedd a barikád mögé, aztán a robbanóanyag a célterületre, majd a lay wire opcióval rögzítsd a drótot (már ha nem felejtetted a dobozban), a detonátornál attach wire, és USE.

GYALOGOSHARCÁSZAT

Sokan elkövetik azt a hibát, hogy felemelt fegyverrel fordulnak ki egy sarok mögül, és a cső már messziről elárulja a pozíciójukat. Ha csapatban mozogsz, leeresztett fegyverrel kukucskálj, ha egyedül, akkor használd a kihajlás (Q/E) funkciót. Az ablakok előtt illik guggolásban közlekedni, és két fedezék között pedig használni a futás funkciót (kétszer W). A gyengébb fedezékek vigyázat, átlőhetők!

JOBB KÉSŐBB, MINT SOHA?

SpellForce 2: Faith in Destiny

[IRTA CHOCHO] A Spellforce 2-t szerettük, igaz, már hat év telt el a játék PC-s bemutatkozása óta. Még szerencse, hogy az elmúlt esztendők nem szegték a fejlesztésért felelős DreamCatcher kedvét, így amint lett kiadója a játéknak, rögvest nekiláttak összefoltozni.

Hat évvel egy játék megjelenése után kiegészítő lemezt kiadni öngyilkosságnak tűnik: 2006 óta trendek jöttek és mentek, egész franchise-ok emelkedtek fel és merültek feledésbe, sőt, két vadonatúj konzol is napvilágot látott (a PS3-ról és a Wiiről van szó), melyek közül jó eséllyel mindkettő az utolsó éveiben jár. PC-s szemmel nézve persze mindez semmit sem jelent, főleg, hogy a stratégiák és a szerepjátékok rajongói nem igazán lettek elkényeztetve ez alatt az idő alatt. Oké, volt pár jobb cím, de valljuk be, manapság az RPG kezd összeolvadni a „ha eszem egy mákos buktát, akkor felrobban a galaxis, de ha csak turmixozom, megmenekülhetünk" típusú, roppantmód logikus, kauzalitásra alapozott interaktív akciófilm fogalmával. Az RTS-ek meg szimplán haldoklanak, rendes stratégiát ezer éve nem láttunk. Erre mit ad az ég, egyszerre berobban a köztudatba egy már majdnem elfelejtett expanzió, ami a 2006-ban kiadott Spellforce 2-t igyekszik feltámasztani, felidézve a kétezres évek első felének szellemét, amikor még boldog-boldogtalan fantasy szerepjátékokat és hack 'n' slasheket gyártott. Csakhogy hat év, mint írtuk, nagyon hosszú idő. Lehet még aktualitása a Faith in Destinynek?

Habár technikailag már jócskán elavult a játék, azért a Faith in Destiny a játékmenet tekintetében bőven megállja a helyét

MÚLTIDÉZŐ

Bár nem szívesen kezdjük a cikket történelemórával, azért nem árt némi ismétlés, hisz olvasóink között bizonyára akadnak olyanok, akik még sosem hallottak a Spellforce-sorozatról. Nos, egy hibrid játékszériával van dolgunk, mely igyekszik összemosni a szerepjátékok és a klasszikus bázisépítős RTS-ek tulajdonságait. Az első rész 2003-ban szolid sikert aratott, ezért készült egy folytatás 2006-ban, melyhez már érkezett egy kiegészítő Deagon Storm címmel 2007-ben. A Faith in Destinyt 2009-ben (!) jelentette be a JoWood, és már akkor is sokan furcsállták a kései időzítést. Csakhogy a kiadó csődbe ment, a játékot határozatlan időre elhalasztották, és csak 2011-ben lépett a képbe a Nordic Games, hogy a jogokat és a félkész programot felkarolva stand alone kiegészítőként dobja piacra a Faith in Destinyt 2012 nyarán. Amit tehát most látunk, az egy eleve későn indult fecske, ami még aludt is pár évet útközben. Noha távol állnak tőlünk az előítéletek, tény és való, hogy a túlságosan hányatott sorsú játékok nem szoktak jól elsülni (gondoljunk csak a tavaly megjelent Duke Nukem Foreverre, melyet szerény személyemen kívül mindenki utált a szerkesztőségben), így már az első perctől kezdve ferde szemmel vizslattuk a játékot. Mint azonban kiderült, kár volt félnünk, mert ugyan a Faith of Destiny nem váltja meg a világot, egész korrekt tud lenni még így, hat esztendő távlatában is.

SÁRKÁNYÁRNYAK

A sztori néhány évvel a Dragon Storm után játszódik. Eo szigeteit végleg elszeparálta egymástól a portálok összeomlása, és bár

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games
FEJLESZTŐ
DreamCatcher Interactive
MŰFAJ
RTS-RPG hibrid
MULTI
van

INFO

A Spellforce 2: Faith in Destiny kizárólag PC-re jelent meg 2012. június 19-én, mint a 2006-os Spellforce 2 második kiegészítője. Igaz, az alapjátékot nem igényli a program.

VOLKER WERTICH: TELEPESEKTŐL A VARÁZSLÓK HARCÁIG

A német Volker Wertich érdekes figura: zeneszerkesztőből lett az első The Settlers játék dizájnere és atyja, egyben gamer istenség, majd a harmadik rész után elhagyta a BlueByte-ot és saját céget alapított Phenomic néven. 1997-től a Spellforce-on dolgozott, mely végül 2003-ban készült el. A folytatásban is benne volt a keze tervezőként, igaz, a Phenomicot '06-ban felvásárolta az EA – ma mint EA Phenomic létezik, épp a Command & Conquer: Tiberium Alliances készül a brigádnál.

Ez az a csetepaté, ahol a kék szörnyek nekimentek a még kékebb szörnyeknek. Micsoda muri volt!

MÉGIS MI TARTOTT ENNYI IDEIG?

A cikkben, nagy vonalakban már felvázoltuk, hogy a Faith in Destiny kis híján a JoWood összeomlásának áldozatává vált. De hogy a kiadóval mi történt, az már egy egészen más történet. Az 1995-ben alapított osztrák cég rengeteg híres PC-s sorozatot futtatott fel, 2006-ban pedig megpróbáltak betörni az észak-amerikai piacra is. Sajnos ez a döntés csak veszteséget termelt, a 2009-es Valve-vel kötött megállapodás pedig már túl kései volt hozzá, hogy megmentse a jobb sorsra érdemes kiadót. A JoWood 2011 januárjában csődöt jelentett, igaz, akkor még volt némi remény, hogy a befektetők segítenek kilábalni a válságból. A tárgyalások tavaly áprilisig tartottak, de nem vezettek eredményre, így a JoWood hivatalosan is bezárt. A kiadó tulajdonában lévő jogok görbe utat járva a Nordic Games kezében kötöttek ki, mely hajlandó volt folytatni az akkor már bő két éve késő Faith in Destiny finanszírozását.

a tudósok és mágusok régóta próbálkoznak helyreállítani az egyensúlyt, a dolgok csak nem akarnak visszakerülni a régi kerékvágásba. Most már kizárólag a sárkányok és a Shaikanok képesek átszelni a vidéket, így Eo népei kénytelenek egyedül szembenézni szigetük viszontagságaival.

Bár már ez is elég sok nehézséget szül, a játék elején egy új, misztikus ellenfél is feltűnik, akit/amit csak Névtelenként emlegetnek Eo rettegő lakói. Hogy pontosan mivel állunk szemben, a nagyjából 15-20 óra hosszú kampány alatt fog kiderülni, hisz az általunk generált hős dolga lesz megmenteni világát és megoldani a közlekedési gondokat. Igaz ugyan, hogy a Faith in Destiny sztorija a lehető legklisésebb felütéssel indul, később kifejezetten szórakoztatóvá válik, hála a kedvelhető karaktereknek és a tényleg nehezen megjósolható fordulatoknak. Az egyedüli gond a történetmesélés módjával van, ami valahogy képtelen összeállni. A fejlesztők szerettek volna hosszú párbeszédeket és látványos átvezető animációkat készíteni, de előbbiek kínosan vontatottak, utóbbiak pedig fájóan ocsmányak lettek – de erről majd később. A sorozat rajongói örülhetnek, hogy pár régebbi szereplő is visszaköszön, mivel azonban túlságosan szoros kapcsolat nincs az előző részekkel, az új jövevények is élvezhetik a kampányt.

SZEREPELJÜNK A CSATATÉREN

A játékmenet sava-borsát persze nem a történet, hanem a még mindig működő hibrid játékmenet adja. A program legfontosabb egységei a hősök, akik az akció-szerepjátékok hagyományai alapján tapasztalati pontokat gyűjtenek és szinteket lépnek. A küldetések egy része kifejezetten rájuk épít: elindulunk a pálya egyik felén, kaszaboljuk a szörnyeket, NPC-kel beszélgetünk, majd egyszeriben egy városban találjuk magunkat, ahol mellékküldetéseket oldhatunk meg, és felszerelést vásárolhatunk a kereskedőknél. A játék háromféle kasztot ismer, melyek gyakorlatilag a harcos-scout-varázsló vonalon mozognak, alig pár skillel.

Semmi sincs túlbonyolítva, minden pofonegyszerű, épp ezért is érthetetlen, hogy miért nem sikerült kiegyensúlyozni a különböző osztályokat. Azt javasoljuk, hogy mágust indítsatok, a harcost pedig kerüljétek, mert nemcsak unalmas vele a játék, de frusztrálóan nehéz is. Mindent egybevetve azonban a Faith in Destiny ezen oldala szódával elmegy. A dolog akkor válik érdekessé, amikor multiplayert, skirmish meccset, vagy stratégiai küldetést játszunk. Ilyenkor a Spellforce 2 átvált egy Warcraft 3 klónná, de persze csak finoman, nehogy megfájduljon a fejünk a túl sok lehetőségtől. Van egy főbázisunk, pár peonunk, akik még jó, hogy nem zagzaggal köszönnek… Kiadjuk az utasításokat, embereink pedig mennek és követ fejtenek, fát vágnak, bogyókat gyűjtenek, majd ha már van elég nyersanyagunk, a főépületünkkel az egész bázist fejleszthetjük – ilyesmit láttunk az Age of Empiresben is, szóval ez sem új. Az RTS-es pályák feldobják a Diablo-klón szakaszokat, és mivel nem szükséges hozzájuk túl nagy előképzettség, azoknak is tetszeni fognak, akik idegenkednek a műfajtól. De persze itt sem minden fenékig tejfel: multiban a különböző fajok között régen sem volt igazi különbség, és ez a Nameless megjelenésével sem változik. A ronda élőhalott szörnyek jól néznek ki, de nem igényelnek másabb taktikát, mint a királyi egységek, azaz csak látvány terén tupírozzák fel a kicsit uncsi high-fantasy miliőt.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 256 MB VGA, 1 GB RAM, 4 GB HDD

A Faith in Destiny nem rossz játék, de csakis a hangulatának köszönheti, hogy kiemelkedik a budget-kategóriás középszer mocsarából. A hibrid játékmenet rendben van, ám túl egyszerű, a technikai háttér pedig 2012-ben már nagyon-nagyon kevés.

GRAFIKA: **40%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

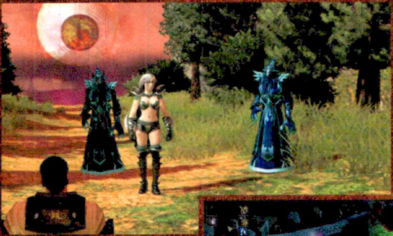
PRO

Remek hangulat és kellemes sztori, a játékmenet is hozza a formáját.

KONTRA

Mármint a 2006-os formáját, mindezt elavult köntösbe öltöztetve.

70%



ŐSI KORBÓL ŐSI ERŐK

A játékmenet tehát végül is rendben van, csak ne várjunk csodákat. Na de mi a helyzet a tálalással? Bizony, 2006 elég régen volt, a fejlesztők pedig látszólag képtelenek voltak áthidalni a több mint félévtizedes szakadékot. A karaktermodellek szó szerint rondák, többek között ettől olyan rossz nézni a túl hosszúra nyújtott átvezető animációkat. A fény-árnyék hatások statikusak, így a dungeon crawleres szakaszok is élettelenek, üresnek hatnak (főleg egy olyan szép játék után, mint a Diablo III), a pályadizájn pedig jól hozza az RTS-ek összes kliséjét… mármint a tíz évvel ezelőttieket. A zene a hallgatható kategóriába tartozik, a hangeffektek sem fertelmesek, de a szinkron speciel nevetségesen amatőr. Tessék? Ja, hogy ez csak egy kiegészítő, szóval nem lehetünk ennyire szigorúak? Van benne valami, de mivel a Faith in Destiny nem igényli az alapjátékot, ezért nyugodtan kezelhetjük önálló játékként, mely egész egyszerűen elavult a hosszú fejlesztési idő alatt.

A SÁRKÁNYKOR UTÁN

Jó kérdés persze, hogy ha savazzuk a játékot, akkor miért neveztük korrektnek. A válasz a hangulatban rejlik, mely szerencsére kiválóra sikeredett, sőt, azok, akik kedvelik a régi vágású stratégiákat és szerepjátékokat, garantáltan élvezni fogják a Faith in Destinyt, még úgy is, hogy közel sem hibátlan, sőt. A retrocímek kedvelőinek és a Spellforce-sorozat hűséges rajongóinak ajánlott a Nordic Games gyermeke, de a többiek inkább tegyék félre a pénzt fagyira.

Young European Truck Driver

40 TONNA SVÉDACÉL

Scania Truck Driving Simulator

Ha rádudálnánk erre a szerencsétlen fotósra, tuti, hogy a szakadékban végezné

[ÍRTA **JOHNBART**] **Noha a Euro Truck 2 még mindig nem hagyta el a szerelőcsarnokot, az SCS nem átallott meglepni a PC-s fuvarozókat egy újabb, ezúttal Scania-exkluzív techdemóval – ennek pedig Leif Östling mellett mi is örülhetünk, az STDS ugyanis egész jól sikerült.**

Elsőre persze elgondolkodtató, hogy miként képes a szerény létszámú prágai csapat egyszerre két nyergest is megülni, ha egyszer a blogjukon a közösség kívánalmait általában a szűkös munkaerő aduászával söprik félre, a megoldás azonban egyszerűbb, mint gondolnánk: a csapaton belül külön sejt felel azon kisebb címek összedobásáért, amelyek elegendő zöldhasút lapátolnak a céges kasszába a Euro Truck 2 befejezéséhez. Eme elgondolás vezetett tavaly a kiváló vérnyomásnövelő Trucks & Trailershez, idén pedig – a Scania gamerlelkületű PR-osainak köszönhetően – a Scania Truck Driving Simulatorhöz.

SCANIA-MÁNIA

A program, címéből adódóan, a södertäljei cég gépparkjára fókuszál, felejtsük hát el a kamu nevekkel pöfögő Volvókat, Merciket, markolászni ezúttal csak Scania-kormánykereket fogunk. A kínálat a csapat korábbi játékaihoz képest így elég spártai, főleg mivel a licenc csak az R-szériás nyergest fedi le: sem merevvázas teherautók, sem régebbi nyergesek nem bukkannak fel a játékban, de még az R-széria is csak egyetlen kiszerelésben áll rendelkezésünkre, kamionunknak voltaképp csak a színét változtathatjuk meg. A járműflotta így változatosnak nem igazán nevezhető, a játékmenettel azonban már nincsenek ilyen gondok…

HA NAGY LESZEK, SCANIÁT NYEREK!

…a csapat ugyanis öt (technikailag négy) játékmódban kínálja a Euro 6-szabványú károsanyag-kibocsátást. A Vezetői engedély a helyi oktatómód megfelelője, ami a Scania YETD-sofőrversenyét feldolgozó pályákra készíti fel a nagyérdeműt. E két módozat adja a program ügyességi részét, a kihívásokat pedig nem érheti panasz, a fejlesztők ugyanis a T&T-ben látottaknál is szemetebb (de egyben változatosabb) szintre emelték a centizős kamionozást – kígyózás, körforgalomban megfordulás, vagy épp labdagyűjtögetés a feladat, az ügyességi vonulatot így azoknak is érdemes kipróbálnia, akik egyébként a MÉH-telepre kívánják a T&T-t.

Aggódni persze azoknak sem kell, akik közúti kihívásokra vágynak. Nekik három móddal kedveskedik az SCS: a Veszélyes fuvarok az Extreme Truckerhöz hasonlóan a szélsőséges körülmények (dugó, szerpentin, árvíz) közötti fuvarozásra fókuszálnak, a Reakcióidő tesztek nappal, este, esőben, vagy este és esőben mutatják meg, hogy kifizetődött-e az elmúlt tíz évnyi Quake-ezés, a Szabad vezetés ugyanakkor a Euro Truckhoz hasonló kötetlen teherszállítást kínál a Scania södertäljei tesztpályáján, illetve egy fiktív (de felettébb kidolgozott) svéd város területén. Mindenki megtalálhatja hát a neki tetsző elfoglaltságot, az STDS messze a csapat eddigi legtartalmasabb címe, az egyes módozatokban elért pontszámainkat rögzítő online toplista és a bővített verzióban található kép- és videogaléria így csak hab a tortán.

KOSZOS SZÉLVÉDŐ

No, persze felhőtlen vidámságról szó sincs, az STDS ugyanis groteszk mód éppen techdemóként nem állja meg a helyét. Bár a HDR, a dinamikus árnyékok, az éjszakai fények és az időjárási effektek remekül festenek, az új Prism3D motor mégis minden ízében befejezetlennek hat – a tereptárgyak zöme pártucat méterre a semmiből bukkan fel előttünk, FSAA helyett csak a képet szétkenő-szemcséző morfológiai élsimítás érhető el, a vízfelszínnek esze ágában sincs fodrozódni, ha eső éri vagy áthajtunk rajta, a szabad vezetést kínáló pályákon pedig hajlamos konfigtól függetlenül brutálisan beszaggatni a játék.

Sokkal jobb a helyzet viszont a fizikai rétegnél: a vezetési modell lényegesen valósághűbb lett, immár érezni a pótkocsi súlyát és a szerelvény tehetetlenségét, a váltás sem Forma 1-es tempóval történik, valamint a kormányzás billentyűzettel is finomabb. No persze javítanivaló még így is akad: az élethű fizika a talajt elhagyva véget ér, a hidakról lefordulva csorgó lekvár sebességével zuhanunk, már ameddig egyetlen kerekünk a hídba akadva meg nem tartja 40 tonnás fémtestünket. Az MI szintén sokat javult: előznek, odafigyelnek a forgalom többi tagjára, tankolnak és jól kezelik a lehajtókat, illetve az útszűkületeket is. A hangokat ugyanakkor egy rossz szó nem érheti – a csapat egy az egyben digitalizálta az R-széria menethangjait, a végeredmény pedig fenomenális lett.

Az STDS-nek tehát a játékmenete változatos, fizikája valamelyest realisztikus, hangja fantasztikus, grafikus motorja pedig gyalázatos – bár az összhatást az utóbbi érthetően lerontja, összességében még így is jelentős minőségi ugrást jelent a csapat korábbi játékaihoz képest. Bátran ajánlom minden PC-s fuvarozónak, ugyanakkor remélem, hogy a grafikus motor jelenlegi hibáit az ETS2 már nem fogja örökölni… ●

Az SCS Software eddigi legtartalmasabb fejlesztése, amit a fuvaros stílus rajongóinak mindenképpen érdemes kirpóbálni

ADATOK

KIADÓ
SCS Software
FEJLESZTŐ
SCS Software
MŰFAJ
szimulátor
MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 1.5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Bár a javuló fizika nem egy OMSI-szint, és a grafikus motor sem szuperál úgy, ahogy kéne, az STDS mégis javallott vétel minden PC-s fuvarosnak: az SCS eddigi legtartalmasabb játéka.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Változatos és szórakoztató játékmódok, érezhetően valósághűbb fizika, remek HDR és időjáráseffektek.

KONTRA

Optimalizálatlan motor, nincs FSAA, és Scania-vontatóból is csak egy darabot kapunk.

80%

MIB: Alien Crisis

KIADÓ: Activision **FEJLESZTŐ:** FUN Labs
MŰFAJ: TPS **MULTI:** Nincs

[ÍRTA **WILSON**]

Nem az a legnagyobb sértés, hogy teljes áron adják, és olyan, mintha az elmúlt 15 évben semmit se fejlődött volna a játékipar, hanem hogy egy olyan fejlesztőcsapat készítette, akiket FUN Labsnek hívnak. Mókából és kacagásból mondjuk az Alien Crisis hiányt nem szenved, de nem biztos, hogy dicséretnek számít az, ha rajta, és nem vele röhögnek.

NAGY BAJ KIS E.T. FÖLDÖN

Namármost, ha létezne időgép, akkor a kultikus GoldenEye bepattanna, lepottyanna a MiB elé, adna neki egy taslit, majd ezt a folyamatot addig ismételné, míg hólyagos nem lenne a tenyere. Mert a Men in Balck játék ugyan tényleg egy Nintendo 64-es játék színvonalán van, mégis sértés lenne bármivel egy lapon említeni. És igen, továbbra is 2012-t írunk, de erről sem az Activisionnek, sem a FUN Labsnek nem szóltak, vagy az ő időszámításuk valami más naptárat követ. Mindegy, decemberben úgyis mindannyian meghalunk, idén már semmi se számít bűnnek. Ha létezne videojáték-bíróság, az Alien Crisis jó esélyekkel indulna az emberiség elleni bűntettek bekategorizálásának nem éppen impozáns versenyén. Ilyenkor jönne jól egy videókkal megtámogatott magazin, hogy bemutassa, milyen, mikor valaki modern TPS-t akar csinálni, de csak a múlt eszközei és a teljes tehetségtelenség áll a rendelkezésére.

Olyan érzés a sötét zsarukkal játszani, mint szögbe lépni: fájdalmas

TEHERÁNI SZÍNVONAL

Láttál már egyszínű, 10x10 pixeles képet teljes képernyőre kihúzva, textúra címén? Mindig is arra vágytál, hogy a fegyvereid lila, sárga, rózsaszín és kék energiagömböket okádjanak ki, bármiféle erő vagy koncepció nélkül? Az sem zavar, ha a karakterek faarccal, a legminimálisabbnál is minimálisabb szem, ajak és testmozgással hadarnak el ultra erőltetett párbeszédeket, a nyugdíjas korosztály számára is kínos poénokat?

Itt találkozhatsz mindegyikkel, centinként, méterenként, életed leghosszabb, legkínosabb perceiben, ahol nemcsak azon gondolkozol el, hogy ezt mégis ki és milyen indíttatásból finanszírozta, de azon is, miképp jutott oda az életed, hogy ezzel töltöd a szabadidőd. Bár van rosszabb karrier: az, ha közöd volt a fejlesztéshez. Vannak alapvető videojátékos tények, minthogy a bossokat háromszor kell leverni, a napszemüveges fickó mindig a főgonosz, lőszert és életerőt pedig még a legkihaltabb pusztában is könnyen lehet találni, de az már nem állja meg a helyét, hogy filmből csak rossz adaptációt lehet csinálni.

THE END

Vannak azok a filmek, könyvek és játékok, amik annyira rosszak, hogy egyszerűen muszáj időt szánni rájuk. Esetleg a szórakoztató percekért, az önironiáért, vagy a teljesen üres, hasznos tevékenységre nem fordítható percek elütéséért. Ez nem olyan. Netán ha még végig is vinnéd, mindenképp jelentkezz az illetékes hatóságoknál valamilyen kitüntetésre vagy oklevélre. Mindenki más inkább nézzen a piros fénybe: utána tényleg minden jobb lesz!

10%

Steel Battalion: HA

KIADÓ: Capcom **FEJLESZTŐ:** From Software
MŰFAJ: Akciójáték **MULTI:** Van

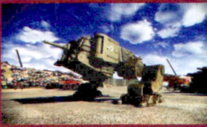
[ÍRTA **WILSON**]

Van az a kiváló vicc, mikor a katonaságnál az őrmester ráüvölt az újoncra, hogy „Fiam, nem láttam a rejtőzködés gyakorlaton!". „Köszönöm, uram!". Valahogy ilyen érzés a Steel Battalion pilótafülkéjében ülni. Az ember tudja, hogy nem egy benzinzabáló fémmonstrumban ül, hanem otthon, egy széken, az ágyán vagy a kanapéján, a kezében pedig nem emberek sorsa, maximum a pohara és a kontrollere van. Talán így jár a legjobban, mert ezt a háborút nem csak golyókkal, rakétákkal és bombákkal vezérlik. Inkább az értelmezhetetlen mozdulatok és a kikényszerített kapkodás irányítja, egyenesen a halálba.

KETRECHARC

Pedig maga az alaptörténet és a tálalás kifejezetten elsőrangú, egy olyan fiktív háborút mutatva be, ahol az Egyesült Államok már nem szuperhatalom, hanem romokban lévő nemzet. A bajt ráadásul nem is egy idegen, megszálló sereg okozta, hanem egy szilíciumra éhes mikroba, ami 2020-ban úgy döntött, minek az embereknek iPod, lapostévé és pacemaker, sokkal finomabb a mikroprocesszor, ha ebédnek szolgálják fel. Egy olyan társadalomra, amely áram, Facebook és folyamatos önsajnáltatás nélkül képtelen meglenni, nem hat túlságosan jól, ha kihúzzák a lába alól a talajt, így aki csak tud, egymásnak esik, hogy a maradék értékes nyersanyagot még azelőtt happolja el, hogy egy baktérium úgy dönt, ez se lenne rossz desszertnek.

Ezt a háborút viszont nemcsak emberek, de általuk irányított gépek is vívják. Vertikális Tanknak, VT-nek hívják őket. A legjobban úgy lehet ezeket elképzelni, hogy vagy a cikk mellett lévő képre tekintünk, vagy elképzeljük, amint egy félvak, a legmélyebb vidék legsötétebb zugában élő, súlyosan alulképzett gyári munkás megnéz egy epizódot valami menő japán anime-ból, aztán kitalálja, hogy a világháborúból hátramaradt tankroncsból milyen remek kis mechát lehetne építeni, anélkül, hogy pontosan tudná mi is az a mecha, mert a másolt, szellemképes kazettán csak a rajzfilm fele látszódott.



Miért van az, hogy a jövőben mindenki lábakat akar lánctalpak, kerekek helyett?

GESZTUSHÁBORÚ

Ez persze papíron még jól is hangozhat, de a gyakorlatban nem működik. Egyáltalán. A VT-k egy részeg, hőgutát kapott, szumátrai gorilla kecsességével irányíthatóak csak. A japánok úgy gondolták, jó ötlet, ha lőni és célozni kontrollerrel, minden mást gesztusokkal kellene kezelni irányítani, ami nem csak papíron hülyeség, de akkor is, mikor az egészből eszeveszett kapálózás lesz, és gáz helyett sikerül az önmegsemmisítésre, a térkép helyett pedig a satufékre tenyerelni. Egyszer. Aztán még úgy százszor, folyamatosan emiatt bukva olyan piszlicsáré küldetéseket, mint a partraszállás ellenséges területen, vagy egy lőszerraktár felrobbantása, elvégre ezek egyike sem kényes, maximális precíziót igénylő művelet.

Semmi baj persze: elég nagy és gazdag a Kinectes háborús játékok kínálata, hogy a következő címre lehessen ugrani. Talán azt már irányítani is lehet majd.

40%

FLIPPERGOLYÓK! CSATASORBA!

Marvel Pinball: Avengers Chronicles

[ÍRTA BAYE] **A múlt hónapban egy interjút olvashattatok a magyar illetőségű Zen Studios munkatársaival, június végén pedig megérkezett a legújabb munkájuk, a Pinball FX 2-höz letölthető Marvel Pinball: Avengers Chronicles, ami ismét 4 fantasztikus flipper asztallal várja a pattogó ezüstgolyókért rajongó játékosokat.**

A Pinball FX 2 közel két éve, 2010 októberében jelent meg az Xbox Live-on, és a Zen Studios fejlesztői azóta folyamatosan gyártják a pályákat az ingyenesen letölthető alapprogramhoz. Idén nyárig nem kevesebb, mint 28 asztalt tettek közzé a flipperrajongók számára, és júniusban ez a szám tovább bővült, hiszen 19-én megjelent a Marvel Pinball: Avengers Chronicles DLC, ami négy újabb flippert tartogat a játékosok részére.

AVENGERS ASSEMBLE!

Ahogy az a címből azonnal kitűnik, az új csomag ismét a Marvel szuperhősök, azon belül is a Bosszúállók (vagy, ha úgy jobban tetszik, a Bosszú Angyalai) körül forog. A The Avengers névre hallgató asztalt a nyár elején bemutatott mozifilm inspirálta, míg a további három pálya egy-egy híres képregény-sorozatot dolgoz fel, konkrétan az Infinity Gauntletet, a World War Hulkot és a Fear Itselfet.

Habár elsőre úgy tűnhet, hogy csupán kiváló marketingfogás a manapság oly népszerű szuperhősök flipperes környezetbe ültetése, az új asztalok (akárcsak a korábbi Marveles pályák) igenis kihasználják a történetekben és a karakterekben rejlő lehetőségeket, aminek köszönhetően az asztalok nyüstölése közben nemcsak arra fogunk figyelni, hogy minél feljebb tornázzuk a pontszámunkat, de arra is, hogy pontosan mi is történik a pálya szereplőivel.

Ez ugyan elég furán hangzik egy flipper esetében, de a Zen Studios úgy rakta össze a legújabb asztalokat (is), hogy igazi élményszámba megy, mikor sikerül megnyitnunk egy speciális funkciót. A World War Hulk pályán kiválaszthatjuk, hogy melyik hős (Lény, Rozsomák, Dr. Strange, Vasember) küzdjön meg a New Yorkot lerombolni kívánó Hulkkal, és meg is nézhetjük a harcot, a Fear Itself asztalon megnyithatunk egy olyan minijátékot, amiben Thor kalapácsát irányítva kell lekapcsolnunk a pálya „főellenfelét", az Infinity Gauntlettel játszva pedig előidézhetünk egy olyan állapotot, mikor ideiglenesen megszűnik a gravitáció, ami még a flipperkarokra is hatással van, sőt, egy ponton túl az egész asztalt a feje tetejére állíthatjuk. Az ilyen extrákból aztán pályánként több is akad, és bár az előhozásuk sok gyakorlást és kellő odafigyelést igényel, már csak a látvány miatt is érdemes küzdeni értük (a megszerezhető bónuszpontokról nem is beszélve).

PC-re ősszel!

Már a PC-s játékosoknak sem kell sokáig nélkülözniük a Pinball FX 2 fantasztikus pályáit, hiszen a Windows 8 megjelenése után az új operációs rendszer alkalmazásboltjában is elérhető lesz a játék, méghozzá a letölthető DLC-kkel együtt. Ez azt jelenti, hogy a keretprogram onnan is ingyenesen letölthető lesz, és ezt követően mindenki eldöntheti, hogy melyik asztalokat szerzi be magának.

ADATOK

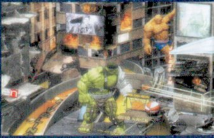
KIADÓ	**Microsoft Game Studios**
FEJLESZTŐ	**Zen Studios**
MŰFAJ	**flipper-szimulátor**
MULTI	**van**

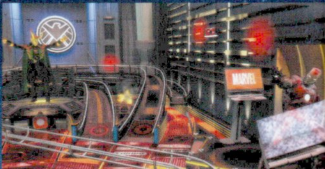
INFO

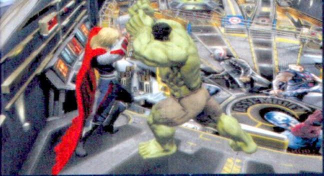
A Marvel Pinball: Avengers Chronicles egy négy asztalt tartalmazó DLC, ami Xbox 360-on a Pinball FX 2-höz, míg PS3-on a Marvel Pinballhoz tölthető le. Az előbbin 800 MS pontot, míg az utóbbin 10 dollárt kell kicsengetni érte.

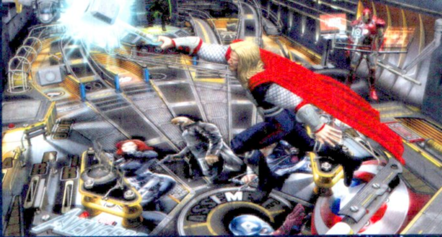
TERVEZÉSBŐL JELES

Bár a különleges funkcióknak és a különböző minijátékoknak köszönhetően az új flipperek már sokszor túlmutatnak a játéktermekben található masinákon (tehát akadnak olyan megoldások, amit egy valódi gép nem tudna leutánozni), ennek ellenére a mechanika még mindig a klasszikus élményt nyújtja, és a speciális megoldásokat leszámítva az embernek tényleg olyan érzése van, mintha egy igazi flipperrel játszana. A rámpák, a kapcsolók, a hidak, a mozgó alkatrészek mind-mind élethűek, és a fizika szabályai szerint működnek – ha egyszer kitapasztaljuk, hogy milyen









A The Avengers pályán is összeereszthetjük Hulkot és Thort!

lökéssel lehet bejuttatni a golyót egy speciális helyre, akkor biztosak lehetünk benne, hogy onnantól bármikor meg tudjuk ismételni, csak figyelni és koncentrálni kell, a véletlennek itt egy idő után nincs sok szerepe. Csakis a játékos kitartásán múlik, hogy sikerül-e kiismernie egy asztalt (ami minimum napokba, de akár hetekbe is telhet), és ha megvannak a „megoldások", akkor onnantól fogva már nemcsak vaktában lövöldözzük a golyókat, hanem szép sorban teljesítjük azokat a feladatokat, amiket a játék felkínál a számunkra. A Sólyomszem által megrongált Helicarrier megjavítása? Nem gond. A civilek evakuálása a Hulk által elfoglalt New Yorkból? Már küldjük is a megfelelő helyre a golyókat. Egy teleportkapu megnyitása Thanos számára? Egy perc és megoldjuk. Ehhez a magabiztossághoz persze idő kell, viszont épp ez a Zen Studios játékának egyik legnagyobb aduásza, hogy tényleg rengeteget kell játszani ahhoz, hogy igazán profik legyünk, viszont még az ötvenedik alkalommal sem unjuk meg az asztalokat, sőt, lehet, hogy még ekkor is találkozunk fel nem fedezett újdonságokkal.

NEM FUTÓSZALAG

Korábban már volt róla szó, hogy jelenleg összesen 32 asztal tölthető le a Pinball FX 2 mellé, és ezt a számot látva akár azt is gondolhatnánk, hogy a Zen Studios lényegesebb változtatások nélkül ontja magából az újabb flippereket. Szerencsére ilyesmiről szó nincs, hiszen akik játszottak a korábban megjelent pályákkal, azok rögtön érzékelni fogják, hogy a begyűjtött tapasztalatok alapján a fejlesztők tovább csiszolták az eleve jól működő koncepciót, aminek köszönhetően az asztalok nemcsak, hogy sokkal átláthatóbbak lettek, de jóval izgalmasabbak is, mint például az első Marvel Pinball csomag, amiben a Pókemberes, Vasemberes, Rozsomákos és Pengés pályák kaptak helyet. És ez tényleg nagy szó, hiszen már azt a DLC-t is 90%-ra értékeltük a PC Guru 2011/02-es számában. Az egyes flipperek megítélése ugyan egyéni ízlés kérdése (a mi kedvencünk a World War Hulk lett), de abban biztos nincs vita, hogy mindegyik asztal egy igazi remekmű, amiket komoly gonddal raktak össze.

És ez még csak a felszín, hiszen nemcsak a pályák külalakja és felépítése lett finomítva, de maga a játékmenet is tartogat újdonságokat. A megnyitható minijátékokról, a speckó funkciók egy részéről már volt szó, viszont a Zen Studios nem állt meg itt, még a golyók tekintetében is sikerült bevinniük egy csavart, hiszen a The Avengers eleve úgy kezdődik, hogy lehetőségünk van kiválasztani, hogy melyik hőssel (Amerika Kapitány, Hulk, Vasember, Sólyomszem, Thor, Fekete Özvegy) kívánunk az asztalra „lépni" (mindegyiküket különböző golyó jelképezi), és a játék során még cserélgethetjük is őket. Erre pedig szükség is lesz, hiszen a Bosszúállós pálya úgy lett felépítve, hogy bizonyos funkciókat, bizonyos feladatokat csakis adott golyókkal lehet teljesíteni. De ugyanígy a Fear Itself is tartogat meglepetéseket, hiszen ott a mágneses energiák képesek befolyásolni a golyót, és ezzel a játékmenetet.

A VÉGTELENBE, ÉS TOVÁBB

A Zen Studios ismét bizonyítékát adta, hogy a Pinball FX 2 nem véletlenül lett az Xbox Live egyik legsikeresebb játéka. Az új asztalok lenyűgözőek, és akár hetekre is képesek lekötni a játékosokat, arról pedig még nem is beszéltünk, hogy a közösségi lehetőségeknek hála még akkor is van kihívás, ha már teljesen kiismertük a pályákat, hiszen a barátlistánkon jó eséllyel mindig lesz valaki, akinek az aktuális rekordjait meg lehet dönteni. Ha pedig már mindenkit lemostunk a pályáról, és a lehetetlennek tűnő achievementeket is megszereztük, akkor sincs ok aggódni, hiszen a fejlesztők egyelőre nem állnak le. Augusztusban érkezik a szintén marveles Civil War asztal, már a PopCap egyik zászlóshajója is feldolgozásra vár, arról nem is beszélve, hogy a múlt havi interjú óta azt is tudjuk, hogy az erő a Zen Studios-szal van. Lesznek még itt pályák bőven, csak győzzük kivárni őket.

Az Avengers Chronicles ugyan csak egy DLC, de az élettartama bőven meghaladja a legtöbb teljes verziós játékét is

ÉRTÉKELÉS

BATE

Egy DLC, ami legalább annyi szórakozást nyújt, mint egy teljes játék. Az Avengers Chronicles látványos, ötletes és addiktív csomag. Újabb kihagyhatatlan pálya-összeállítás az X360-as Pinball FX 2 és a PS3-as Marvel Pinball mellé. És nem csak flipperőrülteknek.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Négy vadonatúj asztal, eddig sosem látott megoldásokkal és hosszú távú kihívással.

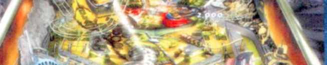
KONTRA
Nem nagyon van mibe belekötni, az egyetlen fájdalmunk, hogy a The Avengers pálya nem kapta meg a film szinkronhangjait.

92%

HOGYAN TUDOK JÁTSZANI VELE MAGYAR PROFIL ALATT?

Sajnos a Pinball FX 2 és a hozzá tartozó DLC-k még mindig nem elérhetőek a magyar Xbox Live alatt, így akik ebbe a rendszerbe regisztráltak, trükkhöz kell, hogy folyamodjanak, ha szeretnének játszani a magyar fejlesztők flipperes játékával. Szerencsére a rendszert nem nehéz kicselezni. Ha mindenképpen szeretnétek kipróbálni a PFX2-t és a DLC-it, akkor regisztráljatok magatoknak egy angol profilt, és ezzel az accounttal töltsétek le az ingyenes PFX2 keretprogramot, és itt vegyetek hozzá DLC-ket is. Ha ez megvan, akkor a program rákerül az Xbox 360 merevlemezére, tehát elérhető lesz a gépen található többi profil számára is, méghozzá régiótól függetlenül. A PlayStation 3 tulajdonosoknak szerencsére nem kell trükközni, hiszen a játék Marvel Pinball néven megtalálható a magyar PlayStation Store kínálatában.

A Guru csapata egyértelműen a Hulkos pálya mellett teszi le a voksát



MOKK
KUURTH
NUL
SERPENT

INKÁBB A MARIO KART!

Joy Ride Turbo

[ÍRTA **MIDNITE**] **A legtöbb játékot, amit elvileg „közkívánatra” adnak ki, nem annyira a köz, inkább a fejlesztő cég kívánja, és ők is főleg a bevételt. A Joy Ride Turbo kivételesen más: ezt tényleg akarták a gamerek.**

Nagyjából ennyire őrültünk akkor is, mikor befejeztük a tesztelést

Ugyanis mikor első, Kinect Joy Ride nevű inkarnációja kijött 2010-ben, a legtöbben azt mondták rá: „hm, micsoda remek játék, ha nem lenne köze a Kinecthez még élvezném is”! Nem meglepő, mozgásérzékelőkkel autóversenyezni szerintem csak annyira jó ötlet, mint Kinecttel vasalni. A kinecttelenítés tömeges igényét érzékelve született meg a sima Xboxos Joy Ride Turbo, hátha tényleg jobb lesz így. És az lett.

NEM MINDEGY, HOGY JOBB, VAGY JÓ IS

Ha már játszottál a Kinectes verzióval, akkor semmi újat nem mutat a Turbo. Ha nem, akkor a Mario Kartot képzeld magad elé, csak itt a saját avatarod ül majd a járművekbe, a pályák pedig vagy a vadnyugat, vagy Ázsia hangulatát idézik meg. A Microsoft általában jól hozza a rajzfilmes stílust, a látvánnyal itt sem lehet problémánk, illik a komolytalan, vidám, színes miliőhöz, ami a motorzúgás hátterében felcsendülő, változatos dallamokkal együtt szerethető környezetet teremt.

Az alap tehát remek, de mi a helyzet a játékélménnyel? Nos, realitásra természetesen nem szabad számítani, a kocsik egy marék asztalra dobott gumicukor fizikai adottságaival rendelkezve pattognak a kanyonok és bonsai fák között. Az irányítás nem örökölt sokat a Kinecttől, automata gyorsulás helyett folyamatosan nyomva kell tartani a gázt, a levegőben az analóg karokkal tudunk trükkös forgásokat bemutatni, a kézifék gombbal pedig driftelhetünk. Elég standard felállás, de jól passzol a játékmechanikához, ami maga sem Nobel-díj gyanús találmány. Bármely játékmódban rójuk a köröket, közös pont bennük hogy a stuntok, vagyis trükkök (driftelés, ugratás közbeni pörgés) bemutatásáért járnak pontok, melyek feltöltenek egy kis csíkot a képernyő alján. Ezt a felgyűlt nitrót pár másodperces, lökésszerű gyorsításokra lőhetjük el, amit verseny közben taktikusan fordíthatunk előnyünkre. Amúgy a stuntok kábé kimerülnek az autó előre vagy oldalra forgatásában, ami közben a kormány mellől kiugró avatarunk az üléstámlába kapaszkodva lóg a levegőben – aranyos, de lehetett volna cifrázni.

GYORSULÁS ÉS TROLLKODÁS KEVERÉKE

Közös még a könnyed, de pusztító arzenál is, amivel versenytársaink lassításának legkevésbé sportszerű módjait valósíthatjuk meg. A versenyek alatt felvehető, kérdőjellel ellátott ládák előreküldhető rakétától a hátrahagyható aknáig sokféle fegyvert és bónuszt rejtenek, ezekkel értékes másodperceket, végső helyezésünket befolyásoló előnyt szerezhetünk.

Egyetlen választható járgánnyal kezdődik minden, így az igény az új masinák megnyitására igencsak sürgető. Ezt kissé furcsán oldották meg – minden új autóhoz három darab alkatrészt kell begyűjteni, ezt megjelölt ládák rejtik, melyek a pályák titkos részein, az útról letérve lelhetők fel. Ám sajnos az összetartozó alkatrészek az összes játékmód pályáin vannak szétszórva! Vagyis lehet, hogy egy bizonyos modellhez rég megtaláltad a kereket, de a motorja még a teljes Championship végigtolása után is hiányzik. Szóval szemfülesség, mázli és kitartás egyaránt kell egy-egy gép megnyitásához, az összes, vagyis 45 létező modell kinyitása pedig nevetségesen sok időt és erőfeszítést igényelne…

Hiába tűnt el a Kinect-támogatás, a Joy Ride Turbo a kontrolleres irányítással sem volt képes a tv előtt tartani minket

Márpedig a Championship Series, vagyis az alap körbe-körbe vezetős autóversenyzés csak a kezdet. Az unikumnak szánt rész a Stunt Park, egy nagy és részletgazdag sandbox helyszín, ami felszedhető érmékkel és trófeákkal egészül ki a versenyhez képest. Itt az egymásba érő alagutak, ugratók, gyorsítómezők, félcsövek és más, trükkös mutatványokat lehetővé tevő pályaelemek várnak, rengeteg felvehető alkatrésszel. Remek szórakozás ez az agyatlan, szabad száguldás egy darabig, hisz az egyetlen cél a pályánkénti 40 trófea begyűjtése. Ám a gyűjtögetés itt is hamar irreálisan időigényes, frusztráló feladattá válik. A második Stunt Park megnyitása engem már fel sem csigázott.

VAN BAJ KINECT NÉLKÜL IS

Versenyezhetsz még önmagaddal is (vagyis az óra ellen) egy harmadik játékmódban, akár a végtelenségig róva a köröket az általad választott ringben. Nem tudnám ötlettelenséggel vádolni a pályadizájnt, ám az összesen 10 különböző helyszín már az első bajnokság közben (ami után még kettő van, melyek nehézségben térnek el) unalmassá válik. És itt is van a Joy Ride Turbo mételye, hogy bár a tartalom benne annyira nem kevés, viszont közel sem elég szórakoztató ahhoz, hogy megérdemelje újabb órák beleölését, miután egyszer-kétszer kipróbáltuk. Ezen még a 4 fős lokális, vagy 8 fős online multi sem segít. Rá kell jönnünk, hogy ami nem volt kiemelkedő a tévé előtt kalimpálva, az hiába jobb, nem lett instant klasszikus kontrollerrel sem – közkívánat ide vagy oda.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Games
FEJLESZTŐ
Bigbig Studios
MŰFAJ
versenyjáték
MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Közepes játék, de senkit nem beszélnék le róla, aki a zsáner rajongója. Ha keveset vársz tőle, nem fogsz nagyot csalódni.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **51%**

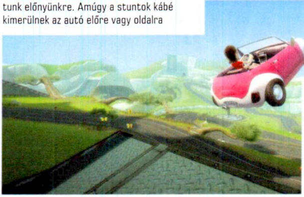
PRO

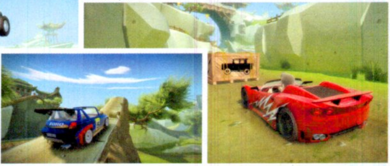
Nagyon tetszett a zenéje, és az első játékóra remek élmény. A saját avatart pilótaként látni nagy öröm.

KONTRA

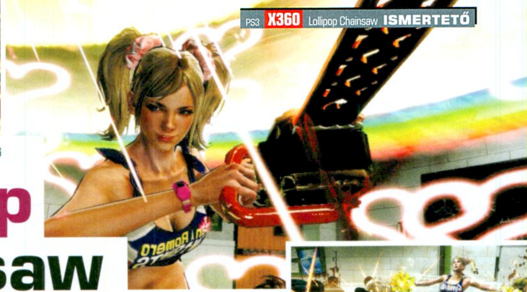
Gyorsabban kimerül az élvezet, mint amennyi játékórát a fejlesztők elvárnak tőlünk. És rettentő sokat várnak.

60%





Cukinak mondjuk cuki a játék, de ettől persze még nem lesz jó is...



A FENÉK NEM ELÉG

Lollipop Chainsaw

[ÍRTA **WILSON**] **A polgárpukkasztásból és az emberi elme által értelmezhetetlen jelenetek sokaságából karriert építő Suda 51 most egy amerikai cheerleaderrel kaszaboltatja a zombikat, nyalókát, miniszoknyát és láncfűrészt pakolva a dögös, kellően pajkos szöszi testére és kezeibe!**

Általánosítani, főleg egy népről nem éppen szép dolog, azzal viszont kevesen vitatkozhatnak, hogy a japán kultúra európai, nyugati és tulajdonképpen bármilyen szemmel nézve is... furcsa. Ebben az országban komplett áruházak vannak férfiaknak készült női ruhákból, ahol a televíziózás gigantikus feliratokkal, oda nem illő hanghatásokkal és a teljes színskálát felvonultató díszletekkel zajlik, a játékkészítés pedig nemigen ismer határokat – elég csak megnézni egy-egy szaküzletet, ahol külön polc van a kizárólag a szexről szóló interaktív mangáknak. Suda 51 zsenialitása nem csak abban rejlik, hogy ezeket a nyugat számára is eladhatóvá tudta tenni, de abban is, hogy olyan játékokat készít, amiknek sem Japán határain kívül, sem azon belül nincs párja. Miniszoknyás, szőke, amerikai cheerleader kislánnyal például még soha senki sem kaszaboltatta a zombikat.

MS. PINK

Juliet Starling napja egészen jól indult. Két copfba fűzte a haját, felvette a cheerleader jelmezét, aztán elindult a helyi gimibe, hogy egy nagy, cuppanós puszit nyomjon új barátja arcára. Nick aznap este még a Starling család többi tagjával is találkozna, csakhogy az iskolakapunál élőholtak, az épületben és a környező vidéken pedig áldozatok fogadják. Még szerencse, hogy a Starling famíliában apu, anyu és a három lánytestvér is vérbeli zombivadász. Van, aki gépfegyverrel, más pusztakézzel, Juliet viszont rózsaszín, szívmintás láncfűrésszel aprítja a szerencsétleneket.

Ha a kellően bugyuta és őrült alaphelyzet nem riasztott el, akkor jó eséllyel élvezni fogod a maximum hat órás történetet is, hiszen a sztori végig ezen a szinten marad. Suda 51 és a sztoriba besegítő humorista, James Gunn ezúttal egyáltalán nem erőltették meg magukat, hiszen fordulat, pláne váratlan nincs egy szál se, káromkodásból, perverz és polgárpukkasztó jelenetből viszont annál több akad. Az teljesen biztosra vehető, hogy az angol argó minden fontosabb szava előkerül, de még olyan újak is felbukkannak, amiket talán még az angol anyanyelvűek se hallottak soha. És akkor az olyan jelenetekről már ne is beszéljünk, mikor Juliet kungfu mestere egyenesen a lány mellei közé esik, egymás után kétszer. Vagy hogy külön achievement/trófea jár azért, ha sikerül a főhősnő szoknyája alá nézni.

Fedetlen keblekkel és feszes fenékkel szinte bármit el lehet adni, de a Lollipop Chainsaw még ezekkel sem túl élvezetes

MR. WHITE

Az abszurditási skálán maga a világ és annak karakterei is kiemelten magas pontszámot érnek, Juliet pasijával az élen, akit már a prológusban megharap egy zombi. Szerencsére sikerül ellenszert találni a problémára: Juliet egy királynői vágással leválasztja Nick fejét a fertőzött testről, és egy laza mozdulattal az övére helyezi a kedvese buksiját. A kettejük közötti élcelődés egyértelműen a Lollipop Chainsaw csúcspontja, ezernyi popkulturális utalással és kellő pajkossággal olyan témákról, mint a francia csók vagy a hatékony nyelvmunka. A játék viszont elsősorban nem erről, hanem a zombik levágásáról szól, ráadásul ipari mennyiségben. Az iskola goth rajongója által elszabadított vírus, illetve az azt kiszolgáló, zenei irányzatokról mintázott főbossok úton-útfélén megkeserítik a páros dolgát, akik kizárólag nyers erővel tudnak előrehaladni, megmenteni azt a maroknyi diákot, akit még nem haraptak meg.

A Lollipop Chainsaw ezt klasszikus beat'em upként képzeli el, csak épp nem puszta kézzel, hanem pomponnal és láncfűrésszel harcolva. A kaszabolás mégsem lett túl élvezetes: mozdulatból ugyan nem kevés van, de a kétgombos harcrendszer nem tartogat sem meglepetéseket, sem igazán hatékony csapásokat. Az egy dolog, hogy az izmosabb, összetettebb technikákat be kell tanulni, az pedig egy másik, hogy ezeket kivitelezni roppant nehéz, hiszen egyetlen ütés is elég ahhoz, hogy megtörjön a ritmus.

A helyzetet csak súlyosbítja, hogy ellenféltípusból rettentő kevés van, a kezdetben vicces csonkolás pedig idővel teljesen unalmassá és kiszámíthatóvá válik. Ezen nem segít az alig hat pálya sem: mindegyik falakkal körbevett, ultrastatikus, igazi csőszerű képződmény, ahol egy-két pad széttörésén túl még csak nyomokban sincs lehetőség kihatással lenni a világra. Ugyan a témák – az étkezde, a farm, a stadion, az árkád – kifejezetten ötletesek, ráadásul mindegyik szinten van egy-egy pazar minijáték vagy stílusjegy, de ezeket is sikerül elnyűni. A kombájnos zombi aratás elsőre rettentően vicces és egyedi dolog, de mikor 3, majd 5 perccel később újra vissza kell pattanni a gépbe, megtörik a varázslat és a hangulat.

A kihagyott ziccerek és a slendriánság játéka a Lollipop Chainsaw: a középszerű harcrendszert és a sovány tartalmat még Juliet észveszejtően dögös teste, na meg Suda és Gunn kellően beteg humora sem tudja kompenzálni – pedig ilyen fenékkel, ilyen dekoltázzsal birodalmakat lehetne meghódítani!

ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
Grasshopper

MŰFAJ
beat'em up

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Suda 51 nem égett ki, az viszont biztos, hogy ez az első játéka, ahol az egyedi stílus már nem tudja elvinni a hátán a középszerű játékmenetet!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

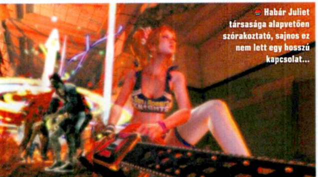
PRO

Juliet minden idők talán legdögösebb videojáték karaktere, a játék humora pedig páratlan.

KONTRA

Inkább nézni, mint játszani jó: a két gombos harcrendszer, a két-három főből álló zombi-repertoár és a kevés pálya csak egy délutánra köt le

60%



Habár Juliet társasága alapvetően szórakoztató, sajnos ez nem lett egy hosszú kapcsolat...

BOBORJÁN, A FEKETE MÓKUS

Sorcery

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Sorcery tipikus példája a kihagyott ziccereknek. Egy kedves, vicces, aranyos miliőbe ültetett játék lehetett volna, ha a fejlesztők kicsit jobban odafigyelnek rá. Mi csak azt nem értjük, hogy a program elkészítésén mi a fene tartott három teljes évig...**

A Sorceryt már a 2010-es E3 óta várjuk, hisz ez az a játék, ami a legjobbnak tűnt a Move akkor ismert felhozatalában. A kétéves késés ugyan meglátszik rajta, de a koncepció ettől eltekintve is kellemes szórakozást ígér. S hogy mi is a Sorcery? Nos, képzeljetek el egy varázsló-szimulátort, melyben a Move fagyitölcsére a pálca szerepét tölti be. A bal kezünkben tartott kontrollerrel mozgunk, a jobban szorongatott mozgásérzékelővel pedig hadonászunk. Minden egyes suhintás egy-egy átkot küld, melyek lövedékekként csapódnak az ellenfelek testébe. Ahhoz persze, hogy a mágia működjön, a megfelelő irányba kell lendítenünk a Move-val, ez pedig egyben azt is jelenti, hogy meg kell tanulnunk fölfelé és lefelé célozni úgy, hogy a kontrollert sosem tartjuk vízszintesen. Az ötlet már-már túl jó ahhoz, hogy igaz legyen, kérdéses tehát, hogy mennyire sikerült megvalósítani.

GARÁZSOLJUNK!

A sztori egy varázslótanonc, Finn történetét meséli el, aki a beszélő macska, Erline társaságában útra kel, hogy megmentse világát a gonosztól. Túl sok szót nem fecsérelnénk a játék ezen részére, mert nem érdemli meg: az egész csakis azért létezik, hogy legyen valami alibi a pályák egymásutánjára. Finn és Erline párbeszédei mondjuk kellően viccesek, de semmivel sem jobbak a többi hasonszőrű, kényszerből együtt kalandozó duó csipkelődésénél. Fájó pontja a kampánynak továbbá, hogy nemcsak a sztori érdektelen benne, de még rövid is: mindössze 5-6 órába telik végigjátszani közepes nehézségen, újra nekifutni pedig nem sok értelme van, mert bár kísérletezhetünk a különböző stratégiákkal, az újdonság varázsa pont a készítők névsoráig tart. Az egyetlen igazán érdekes elem, amit nem tudtunk megunni, az alkímia: Finn varázslöttyök egész sorát képes összeöntögetni úgy, hogy közben a Move segítségével nekünk kell elvégezni az olyan feladatokat, mint az alkotóelemek összepasszírozása, vagy a különböző bájitalok összeöntése. Jópofa extra, kár, hogy a Sorcery nem különösebben profitál belőle.

KÉZIMUNKA

Ennek oka, hogy a játékban a megtanulható varázslatok közül kettőt, ha érdemes használni, a többit maximum akkor vesszük elő, ha a környezet megköveteli. A villámszórás messze a legjobb átok az összes közül, míg például a földrengés nem jó semmire – komolyan, alig nyúltunk hozzá a teszt során. Ráadásul a Move működése is hagy némi kívánnivalót maga után. A célzás sokszor nehézkes, főleg vertikálisan. Ha egy szemtelen troll egy dombtetőről hajigál bennünket, az esetek többségében pusztán a szerencsén múlik, hogy eltaláljuk-e, vagy sem.

Nagy pozitívum persze, hogy a Sorcery nem igényli, hogy a tévé előtt ácsorogjunk, mert csak az egyik kezünkkel kell hadonászni, de még így is elég fárasztó lehet két-három játékkal töltött óra. Ezen könnyedén segíthetne, ha többféle mozgást végeznénk a kezükkel, mivel azonban a Sorcery 90%-át a Move egyirányú rángatása teszi ki, az élmény rövid idő alatt monotonná, unalmassá válik. Ráadásul a pályák szó szerint dugig vannak ellenfelekkel, szóval pihenni is csak akkor tudunk, amikor valamilyen faék egyszerűségű logikai feladványt oldunk meg a továbbjutás érdekében.

Miért tartott 3 évig?

Nem volt éppen sima ügy a játék fejlesztése: már ott volt a Move első címei között a 2010-es E3-as prezentáción, utána viszont több hónapos rádiócsend következett. Nem véletlenül, az extra időnek hála a rettenetesen gyatra, teljesen jellegtelen külső ugrott a kukába, hogy a helyét egy jóval kidolgozottabb, tetszetősebb stílus vegye át!

Hiába a varázslatos világ, ha nincs feltöltve rendes tartalommal. A Move-os irányítás persze javít az élményen, de ez összességében kevés.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
The Workshop, Sony Santa Monica

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Nagy reményekkel tekintettünk a Sorcery elébe, de a végeredmény csak egy látványában és játékmenetében egyaránt közepes Move játék lett.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Kellemes hangulat, olykor aranyos, cuki a fehér cica.

KONTRA
Unalmas, monoton és technikailag sincs a toppon.

58%

MÁGIARAKÁS

A játékélmény tehát nem nélkülözi a hibákat, a kampány pedig monoton és rövid. Jó lenne azt írni, hogy a technikai oldal problémamentes, de sajnos a hároméves fejlesztés ellenére még ezt sem sikerült elfogadható szintig csiszolni. A grafika az Unreal Engine 3.0 használata mellett is alig tűnik szebbnek egy PS2-es játéknál, az animációk pedig szó szerint ósdiak – pedig ez már egy átdolgozott verzió eredménye. Ezt még túlélnénk, ha a program jól futna, de sajnos az átlag 30 fps itt sokszor annyira leesik, hogy az már a játékélmény rovására megy. A legrosszabb azonban kétségtelenül a kamerakezelés. Mivel a Navival Finnt irányítjuk, a Move-val pedig lövünk, ezért a kamera teljesen automatikus, és azt mutatja éppen, amit a játék szerint látnunk kell. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy mindent mutat a kép, csak a fontos célpontokat nem – a bossharcok alkalmával rengeteget rohangáltunk körbe-körbe, hogy egyáltalán a képernyőn legyen a kinyírandó főellenfél. Közepes nehézségi fokozaton ezt még lenyeljük, de Nightmare-re állítva már megbocsáthatatlan.

TÚL A VARÁZSHEGYEN

A Sorcery egy aranyos játék lehetett volna, ami nem veszi magát túl komolyan, és 9-től 99 éves korig jó szórakozást nyújt. Így viszont nem több egy elavult és unalmas kézitusánál. Ha van Move-od, egy próbát talán megér, de ha csak ezért vennéd meg a Sony perifériát, azt javasoljuk, hogy kétszer is gondold meg, mert egyáltalán nem biztos, hogy jól jársz...

A játék legjobb része az alkímia, melynek segítségével varázslatokat lögybölhetünk magunknak

ÉJSZAKAI SÓLYMOK

STARHAWK™

[IRTA **CHOCHO**] **Sokan vártuk már a Starhawk megjelenését, hisz valljuk be, PS3-on egyszerűen nincs elég vonzó, multiplayerre összpontosító játék. Az elvárásoknak ugyan nehéz megfelelni, de olykor elég, ha csak újrafűszerezünk egy már sokszor bizonyított receptet...**

Ha sosem hallottatok a Starhawkról, az nem a ti hibátok, hisz a játék tulajdonképpen nem más, mint egy 2007-es kultuszcím, a Warhawk spirituális folytatása. Egyszersmind talán a legkiforrottabb PS3 exkluzív online shooter, mely bár koránt sem hibátlan, remekül egészíti ki az első rész kissé lyukacsos dizájnját. A legfontosabb hiányosság, amit pótol, az egyjátékos mód: kapunk egy sci-fi–western keverék univerzumot, melyben az emberiség új energiaforrást fedez fel. Azok a bátor bányászok, akik vállalkoznak a különös, Riftnek keresztelt anyag kitermelésére, szupererős mutánsokká változnak, az emberek pedig bár rettegnek tőlük, elszántságuk miatt félelemmel vegyes tiszteletet mutatnak irántuk. Hősünk, a marcona Emmet Graves is egy efféle szerzet: bár alapvetően jó ember, izzó szeme és füstölgő végtagjai kicsit megnehezítik a társas kapcsolatait. A világ sokat merít a szépemlékű Firefly című tévésorozatból, de a történet, amit a játék a rövidke kampány alatt elmesél, klisés és sokszor unalmas. Akik szeretik a westernfilmek hangulatát és az előbb tüzelő, aztán kérdező pisztolyhősöket, lehet, hogy megkedvelik, akik viszont csak a kellemes sztori miatt várták a Starhawkot, jobban teszik, ha elfogadják, hogy ez még mindig egy multira kihegyezett shooter-stratégia hibrid.

A Starhawk ugyan messze van a tökéletestől, de így is a Playstation 3-ra készült online shooterek egyik legjobbika

VÁRATLAN MUTÁCIÓ

Bizony, jól olvastátok. A Starhawk stílusát tekintve nehezen sorolható be bárhová, hisz a játékmenet nem áll másból, mint lövöldözésből és különböző épületek felállításából. Akárcsak egy RTS-ben, a játékosok a pálya bizonyos pontjain egész komplexumokat emelhetnek. Akadnak védelmi konstrukciók, mint a turret ágyú, vagy a kicsit hatásosabb, de jóval hamarabb lerombolható ionsugár; kreálhatunk járműparkot, lehet homoksiklónk és starhawk mechünk; telepíthetünk pajzsgenerátort és főhadiszállást – utóbbi tele lesz fegyverekkel és lőszerrel. Mindez azonban csak a kezdet, mert a Starhawkban a játékosok nemcsak stratégiai feladatokat látnak el, hanem a csatatéren is bizonyítják rátermettségüket. Ha megvannak a kellő épületek, és sikeresen berendezkedtünk, indulhat a harc, ami egy átlagos TPS benyomását kelti. Karakterünk szédítő sebességgel rohangál a pályán és tipikus fegyverek garmadájával (gépágyú, rakétavető, shotgun) irtja az ellenséget. Nem sok játéknak áll jól a hibrid tervezés, sőt, a többségük szó szerint belebukik az ilyen kísérletekbe. A Starhawk viszont mégis sikeres, mert mindkét végletet kellő odafigyeléssel kezeli: ha valaki nem annyira jó a szemtől szembeni ütközetekben, akkor a háttérben maradhat és megpróbálkozhat építőként befutni. Ugyanakkor előfordul, hogy egy játékos taktikai érzéke nem annyira fejlett, és ezért képtelen előnyös bázisokat telepíteni, de mondjuk közelharcban nincs nála jobb. Ezt tessék még megfejelni a szokásos szintlépéses/perkes trendhalmazzal és lám, meg is kapjuk a PS3 jelenlegi legszórakoztatóbb multiplayer-játékát.

A SAS LESZÁLL

Bár a játék összességében véve jó, azért még mindig messze van attól, hogy mainstream sikerré váljon. Mivel az alapkoncepció a Warhawk óta ugyanaz, a Starhawk legvonzóbb tulajdonsága most is a repülőkkel vívott ádáz harc – igaz, itt már mint mechákat ölthetjük magunkra a starhawknak nevezett, űrrepülésre is alkalmas gépeket. Az egyedüli nehézség az irányításban rejlik: sajnos a légi csaták túlságosan is gyors tempót diktálnak, a kontroller analóg karjainak milliméter pontos reakciói élet és halál között döntenek, így ha valakinek nincs elegendő tapasztalata ebben a stílusban (tehát sosem találkozott az Ace Combattel, vagy mondjuk a Starfox-szal), az sok-sok óra játék után is kerülni fogja a starhawkokat.

A HOLD SÖTÉT OLDALA

Szintén negatívum, hogy a játék technikailag messze elmarad a PS3 többi exkluzívjától. Ugyan egy online multira kihegyezett program esetén a grafika másodlagos, most már van egyjátékos mód is, ami legyen akármilyen lapos, szebb látványvilággal és jobb animációkkal meggyőzőbb lehetne. És ha már a szóló módnál tartunk: egyszerűen sértő, hogy egy ekkora ziccert kihagyjanak a fejlesztők. Kooperatívban még csak-csak elmegy, de nem szól másról, mint hogy betanítsa nekünk a multihoz szükséges képességeket... Az is lehet persze, hogy okkal nem dolgozták ki jobban, és a Sonynak esze ágában sem volt felhígítani a vásárlók körét. Hisz az első részt sem éppen azok kedvelték, akik egész nap az aktuális Call of Duty előtt ülnek, hanem akik valami különlegesre, frissítőre vágytak. Mivel pedig a többjátékos mód most is tartalmas lett, nekik kötelező vétellé válhat a Starhawk. ●

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Sony Santa Monica

MŰFAJ
akció-stratégia

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Nem tökéletes, de ettől függetlenül kellemes Playstation 3-as (elsősorban) online shooter. A platform tulajdonosainak érdemes egy próbát tenni vele.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

A multi még mindig remekel, és a sci-fi–western környezet is kellemes.

KONTRA

Gyenge egyjátékos mód és nehézkes repülés jellemzi.

78%

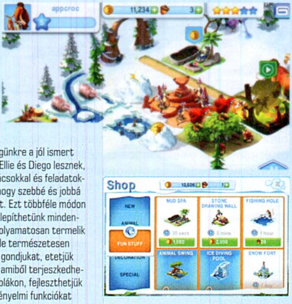
● A járműves harc sem maradhatott ki, a csúcsot itt a mechák jelentik

● Hogy a frontvonal katonája leszel-e, vagy taktikus a háttérben, csak rajtad múlik!

JÉGKORSZAKI MARKETING

Ice Age Village

[ÍRTA MO] **A Gameloft igen hullámzó minőségben szállítja az okostelefonon játszó közönségének a szoftverjeit, most éppen a Jégkorszak hamarosan mozikba érkező negyedik epizódjának népszerűsítéséhez készítettek egyet.**



Az Ice Age Village természetesen freemium, és elképesztő letöltési adatokat produkált megjelenése óta. Az App Store-ból alig 10 nap alatt 5 millióan telepítették, az androidos verzió pedig ugyancsak gyorsan átlépte ugyanezt a számot. De mire a nagy felhajtás?

A népszerű animációs sorozat mellé ezúttal nem egy szokásos ugrálós-mászkálós kaland került, ugyanis az Ice Age Village egy építkezős játék, melynek célja, hogy létrehozzuk saját kis falunkat, majd benépesítsük a meséből ismerős, hajlék nélkül maradt jégkorszaki állatokkal. Ebben segítségünkre a jól ismert karakterek, Manny, Sid, Ellie és Diego lesznek, akik folyamatosan jó tanácsokkal és feladatokkal látnak el bennünket, hogy szebbé és jobbá varázsoljuk birodalmunkat. Ezt többféle módon tehetjük meg. Egyfelől telepíthetünk mindenféle állatfajt, akik utána folyamatosan termelik számunkra az érméket (de természetesen csak akkor, ha jól viseljük gondjukat, etetjük őket, párt találunk neki), amiből terjeszkedhetünk azután a sivár jégtáblákon, fejleszthetjük az infrastruktúrát és a kényelmi funkciókat folyamatosan megnyíló új építményekkel, például mocsári jakuzzival, netán őskori mozival. Emellett pedig folyamatosan teljesíthetünk küldetéseket és minijátékokat (a legjobb a kung-fu motkány), amikkel már igen értékes és ritka makkokat is gyűjthetünk, amik szintén fizetőeszköznek minősülnek a jégkorszaki világban. Természetesen, ha elég megszállottak vagyunk, mindenféle linkek megnyitásáért, regisztrációkért és letöltésekért cserébe extra makkokat szerezhetünk, sőt, exkluzív tartalmakat is megnyithatunk a játékban (pl. animációs kisfilmeket). A Facebook csatlakozás magától értetődik, a bal sarokban lévő Stuff menüponton belül a Friends opcióra bökve pedig meglátogathatjuk mások falvait. A grafika egészen tetszetős, ahogyan az animációs filmet idéző hangeffektek is, minden él és mozog, ugyanakkor a játékmenet emiatt kissé kaotikus, néha azt se tudjuk, hogy hova kapjuk a fejünket, annyi minden történik egyszerre a képernyőn, ráadásul a minijátékok ellenére is gyorsan egyhangúvá válik. Tovább rontja az összképet, hogy a játék sokszor igyekszik internet hozzáférést találni magának, és persze az egészről ordít, hogy marketingcélból készült el. Igaz, legalább többé-kevésbé korrekt kivitelben.

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ **Gameloft**

FEJLESZTŐ **Gameloft**

MŰFAJ **Ügyességi-stratégiai**

ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Szép és mozgalmas játék, rengeteg tartalommal.

KONTRA
Az erősen reklámszagú játékmenet azonban gyorsan megunható.

69%

HARCKOCSIK AZ ŰRBEN

Tank Hero: Laser War

[ÍRTA MO] **Tankokkal minden jobb – vallja a Clapfoot stúdió, akik elkészítették a Tank Hero sorozatuk második epizódját, melyben már nem hatalmas terepasztalszerű díszletek között, hanem idegen bolygókon vehetjük fel a harcot mini lánctalpasunkkal az ellenfelekkel szemben.**

Habár első pillantásra egy bugyuta, ész nélkül nyomkodós játéknak tűnik a Tank Hero, ez mégsem így van. A Laser War alcímmel megjelent második részben a Holdon, a Marson és a Rune bolygón vehetjük fel a küzdelmet az ellenséges tankokkal, ám, hogy épp bőrrel megússzuk a szép számban sorakozó küldetéseket, ahhoz bizony nem elegendőek a reflexeink, használni kell a fejünket is. Nyilván ne borzasztó komoly taktikára számítsunk, de kétségkívül fontos a játékban, hogy egy szemvillanás alatt felmérjük a lézernyalábok özönében, hogy mit kell tennünk éppen az adott szituációban. A pályák ugyanis nemcsak szép számú ellenfelet, hanem különböző pajzsokat, gyorsítókat, fegyvereket és természetesen akadályokat, mozgó elemeket, de még teleportáló rendszereket is rejtenek. Az ellenséges tankokat nyíltszíni küzdelemben maximum az első szinteken tudjuk csak legyűrni, utána a megfelelő manőverezés mellett (amit azért szokni kell egy kicsit, annak ellenére is, hogy az irányítás konfigurálható) elkerülhetetlen már némi logikai készség megléte, amire például a felszedhető fegyverek (a falról visszapattanó lézernyaláb, a falon áthatoló szonárágyú stb.) és a gyakran trükkös szerkezetű pályák is építenek. A 3D-s pályák egyébként szépek (különösen a dinamikus árnyékok és fényeffektek), jól konstruáltak és változatosak, ráadásul komor sci-fi hangulatot árasztanak magukból, amit a külön a játékhoz Joe Gilder által komponált zenei aláfestés csak tovább fokoz.

ADATOK

KIADÓ **Clapfoot Inc.**

FEJLESZTŐ **Clapfoot Inc.**

MŰFAJ **Akció-logikai**

ÁR **ingyenes vagy 444 Ft**

GRAFIKA: **87%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

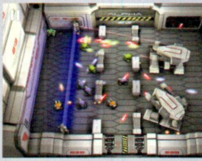
PRO
Rengeteg pálya és kihívás, a játék pedig jól kombinálja a taktikát és az akciót.

KONTRA
Egy-egy frusztrálóan idegesítő pálya és bossharc.

90%

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.



A hosszú élettartam garantált, hiszen akadnak idegesítően nehéz pályái is a Tank Heronak, amikor szinte megmoccanni sincs időnk, máris rommá lőnek minket, és a hatalmas bossokkal vívott harcok is izzasztóak, a három nehézségi szintről (a Pro változat egy negyedik Insane nehézségi fokozattal is bír) és a tableteken játszható osztott képernyős Deathmatch játékmódról már nem is szólva. De ha ez nem volna elegendő, akkor nekiállhatunk teljesíteni a játék által kínált impozáns és néhol brutálisan nehéz achivement listát (például 5000 tank elpusztítása), vagy ráállhatunk a pályák maximális csillagszámmal való teljesítésére, hiszen nemcsak az ellenfelek felrobbantása, hanem a pályán eltöltött idő, a célzási pontosságunk, és a küzdelem végén megmaradt életerőnk után kapott csillagok is minősítik teljesítményünket. Valahogy így kell szórakoztató és addiktív mobiljátékot készíteni: szakértelemmel és tankokkal.

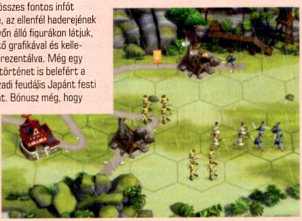
EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Total War Battles: Shogun

[IRTA MIDNITE] Egy Total War szintű játék komplexitását úgy lebutítani, hogy érintőképernyőn irányítható legyen, olyan teljesítmény, mint atomfizikát elmagyarázni bölcsődéseknek. Hihetetlen csoda, de mégis sikerült!

A shogun útja nehéz, főleg mobil eszközökre optimalizálva, hisz nincs hely olyan támpontoknak, mint statisztika vagy életerő csík. Sőt, az egységek és épületek tulajdonságai mellett még a nevüket is találgatni kell! Ám a jó hadvezér megbirkózik az információ hiányával, és real-time stratégiáját türelmes kísérletezés árán tökéletesíti a győzelemig.

A játék végletesen minimalista, a taktikai elemeken kívül a Total War címek összetettségének minden rétegét lehámozták róla. A különböző tulajdonságokkal felvértezett egységek a kaptármintás pályán parancsaink szerint manővereznek, de a Bushido szabályait követve nem tudnak visszafordulni. Így már egy pálya közepén álló tó megkerülése (két oldalról, hisz bárhonnan támadhatnak) is komoly stratégiai döntést igényel. Épületeink erőforrásokat és utánpótlást termelnek, ám emiatt az ellenség fő célpontjává válnak, így jó elhelyezésük a terepen szintén kardinális pont. Komoly előregondolkodást, irtózatos türelmet és az elégtelen infók miatt több próbálkozást igényelnek a kampányok, mint egy átlag mobilplatformos puzzle/stratégia esetében. Olyan ez a játék, akár egy shogun: kegyetlen és halálos, de tiszteletre méltó. Bár csapatmozgásaink teljesülése közben végignézhetnénk a Sátántangót, sokszor csak a csata végére derül ki, hogy stratégiánk nyilvánvalóan elhibázott, így kezdhetjük is elölről az egészet. Viszont pont ez a minden pályával új formát öltő kihívás motivál az újrapróbálkozásra, és adja meg végül a győzelem dicsőséges ízét. Az egyetlen célra koncentráló kampányok közben az összes fontos infót (csapataink egészsége, az ellenfél haderejének száma, stb.) a képernyőn álló figurákon látjuk, szemet gyönyörködtető grafikával és kellemes hangeffektekkel prezentálva. Még egy teljesen korrekt kerettörténet is belefért a játékba, ami a 16. századi feudális Japánt festi le harcaink háttereként. Bónusz még, hogy akár egy barátunkkal is összecsaphatunk, a 2 játékost támogató módnak köszönhetően. A TW Battles a bizonyíték rá, hogy a szükséges minimumra csupaszított eszközökkel operálva is lehet izgalmas, sokáig élvezhető, kifejezetten nehéz küldetéseket összehozni. Bár kétségtelenül nem lehet ellenfele a Total War sorozat PC-s fejezeteinek, aspiráló stratégák számára minden centet megér ez a játék. ●



TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ
Sega America
FEJLESZTŐ
Creative Assembly
MŰFAJ
RTS
ÁR
3.99 euró

ÉRTÉKELÉS

Elképesztően egyszerű elemekből épít komplex, izgalmas, nehéz pályákat.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Kitartást és előregondolkodást igénylő, haladó hadvezérképző matéria.

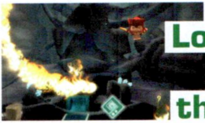
KONTRA

Aki igazán összetett stratégiai kihívásokra vágyik, inkább PC-n keresgéljen.

83%

ELFÚJTA A SZÉL

LostWinds 2: Winter of the Melodias



[IRTA MIDNITE] Meglepő drágakőként bújik meg ez a platformerkaland a mobiljátékok kavicstengerében. Külsőre már első ránézésre szerethető, de ennél jóval több kreativitás rejtőzik a megfagyott vízfelszín alatt.

Bár egy WiiWare sorozatként megszületett cím második része, a Winter of the Melodias az előzmények ismerete nélkül is élvezhető. Ez annak köszönhető, hogy vonzereje főleg az elragadóan gyönyörű környezetben, ötletesen felépített pályákban, és egyedi hangulatban rejlik. Maga a sztori kevésbé lényeges: főhősünk Toku, a szél erejét manipulálni képes kisfiú, akinek Magdi nevű édesanyja egy nap rejtélyesen eltűnik a falujukból. A széllel bélelt kissrác persze elindul Magdi anyus keresésére, s az örök téllel megvert Summerfallsban találja magát – innen bontakozik ki a történet. Mint minden érintőképernyős port esetében, itt is az irányítás pontossága a problematikus kérdés, de ezt most viszonylag jól megoldották. Válthatunk a virtuális d-pad és a kép széleit tapicskoló „klikkelős" megoldás közt. Toku szélviharait a kép összecsippentésével idézhetjük elő, helyes hógolyókat vagy légörvényeket kavarva, illetve ide-oda húzással irányíthatjuk a lángokat és hólabdákat. Panaszra nincs ok, a jégcsapok tűz általi megolvasztása vagy Toku széllökésekkel való vitorlázása könnyen megvalósul érintésünk alatt. Minden egyéb mechanikai tekintetben tipikus platformjátékról van szó, ami azonban meglepően gazdag választékot nyújt a puzzle elemek, gyűjthető bálványok, rejtett zugok és megnyitható képességek terén. Felfedezhető, óriási helyszínen járunk, csodásan animált karakterekkel, akiktől sajnos túl sok egyforma mellékküldetést kapunk a fő szál mellé. Viszont még eközben is szórakoztató hótömböket csapkodni a széttörhető jégfalakba, gallyakat felgyűjtani, vagy sietve manőverezni két meleget árasztó fáklya között, nehogy a kis Toku megfagyjon a hómezőkön. Minél tovább jutsz a történetben, annál nagyobb tárháza nyílik meg az időjárást befolyásoló szuperképességeknek, így a szépséges helyszínek újralátogatása is korábban elérhetetlen extrákkal kecsegtet - ahol eleinte szelet vetettél, ott vihart is tudsz aratni. Megjegyzendő, hogy bár kellő gyakorlással az irányítás nem jelent problémát, előfordul ügyetlenkedés a nagyobb ugrások és lebegő platformok esetén. De mindez megbocsátható, hisz lebilincselő személyisége van a játéknak: iOS viszonylatban páratlan a látvány, és Toku kreatív interakciói a világgal. Ismerkedjetek meg vele! ●

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ
Frontier Developments
FEJLESZTŐ
Frontier Developments
MŰFAJ
Platformer
ÁR
2.99 euró

ÉRTÉKELÉS

Lenyűgöz a szépségével, aztán pedig kiderül, hogy még szíve is van.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO

A több módon megoldható feladatok és új képességek miatt sok játékóra van benne.

KONTRA

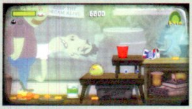
Irányítása hiába jobb az átlagnál, a kontroller nélküliség bajokat okoz.

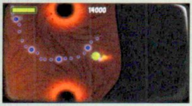
92%

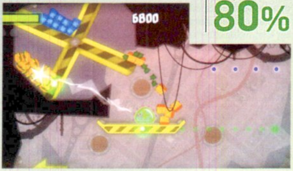
Tales from Space: Mutant Blobs Attack

[ÍRTA GREG5] **Gyakorlatilag már leteszteltük az összes valamire való dobozos Vitás játékot, és nem gondoltuk volna, hogy az egyik leghangulatosabb cím az online Store-on várja, hogy rátaláljunk.**

A Mutant Blobs Attack gigászi, egyszemű lila főhőse nem az a megszokott szuperhős, akivel már annyiszor találkozhattunk. Mi több, az emberiség megmentése helyett annak teljes kiirtását és magába olvasztását tartja legfőbb feladatának, mióta egy óvatlan pillanatban elszabadult az egyetem laborjában. A színváltós, csendben csordogáló szmötyi kezdetben nem tűnik veszélyesnek, ám ahogy egyre nagyobbra duzzad, úgy egy idő után nemcsak parafa dugókat és rajzszögeket tud majd mitokondriumába préselni, de akár egész házakat és tankokat is. A játékmenet egyszerű oldalnézetes scroller, melyre a legnagyobb hatást talán a „szemétkupac-szimulátor" Katamari gyakorolta. Folyjunk a szobákban, utcákon, keressünk meg minden tárgyat és élőlényt, ami nálunk jelentősen kisebb, majd ezekből kellő mennyiséget magunkba szippantva, majd megnőve újabb helyekre juthatunk el. Amorf halmazállapotunknak hála érdekes, ugrásszerű mozgásokra is képesek vagyunk, később pedig a mindenféle taszító és vonzó mágneses terek aktiválásával és kikapcsolásával fogunk a leglehetetlenebb helyekre jutni. Kezdetben főleg az ügyességünkre és a felfedező-képességünkre lesz szükség, ám később, a lézer padek beállításánál, a platformok mozgatásánál néha alaposan el kell majd gondolkodnunk a hogyan továbbon. A MBA legnagyobb erénye, hogy hihetetlen módon képes váltogatni a feladatainkat és azok megoldási repertoárját, tényleg nincs két egyforma pálya, és nincs olyan terület, ahol ne ismerkednénk meg új játékmechanikával. A sima 2D-s irányítást és kontrolt ráadásul speciális, mozgásérzékelős pályákon bolondíthatjuk meg a kitérőknél, megint új színt hozva a paca-világba. A helyszínek szintén példaértékűen változatosak, a kezdeti kampuszból eljutunk egy űrhajóba, a Holdra, egy kiképzőtáborba és végül persze egy metropoliszba is. A külcsín nagyon aranyos és stílusos, a zene pedig kellően beteg – nagy kár, hogy cirka három-négy óra alatt végig lehet játszani az egészet, bár a kétezer forintos vételárért még ez is kellően korrektnek mondható. ●







ADATOK

KIADÓ
Drinkbox Studios
FEJLESZTŐ
Drinkbox Studios
MŰFAJ
platformjáték
MULTI
nincs

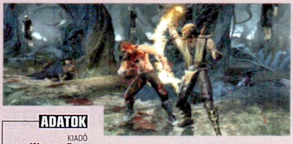
GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Ügyességet és gondolkodást egyaránt igénylő, irtó változatos játékmenet.

KONTRA
Lehetne kicsit több pálya, a fejlődést jobban hangsúlyozhatták volna.

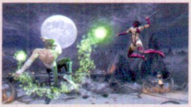
80%

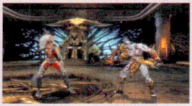
Mortal Kombat



[ÍRTA GREG5] **Megannyi kísérletezgetés, kudarc és mellékvágány után a Mortal Kombat széria tavaly visszatért a gyökereihez, és végre egy hangulatos címmel örvendeztetett meg minket. Most ezt kapjuk meg Playstation Vitán is, némi extrával megpakolva.**

Számozás és alcím nélkül jött ki tavaly tavasszal az isten tudja immár hányadik Mortal Kombat, mely merészet húzva alaposan visszanyúlt a múltba, és gyakorlatilag a 2. és 3. rész hangulatát és stílusát elevenítette fel majd húsz év távlatából. Visszatértek a régi, jól ismert karakterek és a klasszikus, kétdimenziós csatatér, ami miatt annyi érmét beledobáltunk anno a játékgépekbe. A portolást nem kapkodták el, annak ellenére, hogy az MK volt a legelső nem hivatalosan bejelentett program az akkor még név nélkül létező PSP utódra. Ennek ellenére nem kapunk földbe döngölő grafikát, a jól ismert pályák nemcsak érezhetően szűkebbek, de jóval kevesebb tereptárgy található rajtuk, mint a nagytestvér esetében. Cserébe viszont a játék nem tölt sokat és stabil képfrissítést produkál, ami nem kis előny ebben a stílusban, főleg ha online is szeretnénk megmérettetni magunkat. És mit kapunk bónuszként a nagykonzolos verzióhoz képest? Az összes eddig megvásárolható, letölthető karaktert pluszba, az elmebeteg kihívásokkal teli Challenge Tower pedig igen jelentős ráncfelvarráson esett át: nemcsak az eddigi elmerozzant feladatokat – győzz csak lábbal, küzdj véres fejek ellen stb. – egészítették ki további opciókkal, de már az érintőképernyő és a giroszkóp is szerepet kap a harcban. Valószínűleg itt fogjuk a legtöbb időt eltölteni, miután 1-2 karakterrel végigvertük az arcade módot, bár minden karrier módban kapunk a kriptában mindenféle finomságokra elkölthető érméket, amik arra buzdítanak, hogy minél stílusosabban intézzük el az ellenfeleinket. Az energiatöltődési rendszer – amivel egyre brutálisabb bónusz mutatványokra lesz lehetőségünk – természetesen visszaköszön, és a brutális csonttörések is jelen vannak. A gépi ellenfelek kihívási szintjéből kicsit visszavettek, ha pedig még így is kikapunk tőlük, utána hagyják magukat laposra verni – a kissé nehézkes irányítást azonban nem ezzel kellett volna ellensúlyozni, az elnézőbb gombkiosztás és kombórendszer sokkal jobb megoldás lett volna. A harc tehát komoly gyakorlást igényel, de ha bemelegedtünk, akkor a Vitás Mortal Kombat közel azt az élményt nyújtja, mint a nagytestvére – csak immár bárhová magunkkal vihetjük kedvenc harcosainkat. ●





ADATOK

KIADÓ
Warner Bros
FEJLESZTŐ
NetherRealm
MŰFAJ
verekedős játék
MULTI
van

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A tavalyi, jól ismert csonttörő epizód számottevő extrákkal.

KONTRA
A Vitás gombkiosztás lehetne valamivel „megbocsátóbb". Feledhető látvány.

80%

pc guru webshop

Hiányoznak a régebbi számok? Szeretnél előfizetni?

VAN MEGOLDÁS!

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat, és még elő is fizethetsz!

Korábban megjelent magazinok

Játékollekciók 3 magazinnal és 3 teljes játékkal

Előfizetési akciók bónusz játékokkal

NEGYEDÉVES

FÉLÉVES

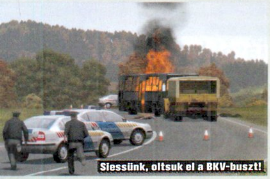
ÉVES

www.pcguru.hu/webshop

Elborult erősítés avagy az ArmA2 legviccesebb addonjai

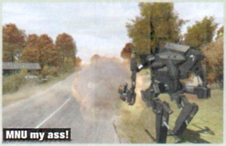
[ÍRTA JOHNBART] **Hicks épp újratárazta M41A karabélyát, mikor Master Chief átlőtte a Predator fejét. A Galactica eközben lenyomott felettük egy bázicsillagot, Max pedig elgázolta az utolsó útonállót is Interceptorával. Hát igen, az ArmA2-ben nem unatkozik az ember.**

A félreértések elkerülése végett hadd szögezzem le, hogy a fenti bevezető megírásakor nem álltam semmilyen bódító szer befolyása alatt, a lekörmölt életkép mindössze egy tíz perc alatt összedobott ArmA2 küldetés konklúzióját vázolta fel. Akik elolvasták az előző havi DayZ-kedvcsinálót (vagy jól ismerik az ArmA-sorozatot), bizonyára nem lepődnek meg ezen, a Bohemia Interactive (BIS) játékaihoz ugyanis könnyű moddolhatóságuk miatt napjainkban jobb-rosszabb felhasználói tartalmak százai érhetők el. Ami felettébb érdekessé teszi a dolgot, hogy ezek között számtalan olyan példány is akad, melyek a modern hadviseléstől nagyjából olyan távol állnak, mint Duke Nukemtől a karakterdráma: sportkocsikat, sci-fi lépegetőket, vagy épp a Mikulás repülő szánkóját keltik életre a szimulátorban az elvetemültebb modderek. Cikkünkben ezek közül a legelborultabbakat mutatjuk be, (melyek mindegyikét ingyenesen letölthetitek az ArmaHolic.com portálról).


Siessünk, oltsuk el a BKV-buszt!

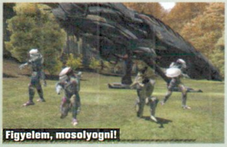
SEBESSÉGMÁMOR

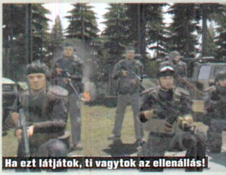
Noha a gyorshajtást és az autóversenyzést sem az Operation Flashpoint, sem az eddigi két ArmA-epizód nem propagálta, mindez nem akadályozta a benzingőzt kedvelő monitorbakákat abban, hogy a BIS játékait gyorsulási versenyekhez is igénybe vegyék (gondolom ráuntak a Need for Speedekre). Míg az Operation Flashpointban e célból külön versenyarénák készültek a program pályaszerkesztőjével, az ArmA2-ben inkább csak a civil benzinzabálókra koncentráltak a fegyvert is hordó versenyzők: az aktuális részhez így számtalan sportkocsi húzható le bármelyik ArmA-portálról, szóval semmi akadálya annak, hogy egy Mitsubishi Lancerbe, vagy épp Nissan Skyline-ba pattanva tépjük Csernarusszia aszfaltját. No persze nem maradunk hoppon akkor sem, ha inkább levadászni akarjuk eme benzinzabálókat, Vilas és Topas ugyanis magyar festéssel is ellátott Skoda Octavia rendőrautókkal, Coldfuse és Killerc22 működő fényhíddal szerelt Ford Crown Victoria járőrkocsikkal, Icebreaker pedig egyenesen a Mad Max bőrszerkós rendőreivel és azok sárga-kék Interceptor autóival készült a gyorshajtókra. A nyugis autókázásra vágyók szintén megtalálhatják számításaikat, a Sigma-6 járműcsomag telepítésével ugyanis egy rakás amerikai közúti jármű költözik az ArmA2-be: a sárga iskolabusztól a Konvojból ismert Mack nyergesen át a Ford F-250 vontatókamionig minden járgányt megkapunk a pakkal, ami egy amerikai témájú furikázáshoz szükséges.

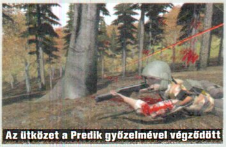

MNU my ass!

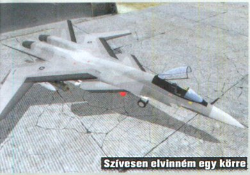
RÉGES-RÉG EGY ARMA-BELI GALAXISBAN

Az autós marhuláshoz képest eggyel elvetemültebb szintet képviselnek a sci-fi addonok, melyek szintén régről gyökereznek, a modern háborúzással nehezen összekapcsolható mechákat és idegen inváziós flottákat ugyanis már az Operation Flashpoint és az Armed Assault is felvonultatott. Noha az ArmA2 jelenleg nem büszkélkedhet annyi sci-fi beütésű kiegészítővel, mint 2001-es veterán elődje, a tudományos-fantasztikus kínálat mégis igen változatos, nézzük hát, mivel lehet felfrissíteni az unalomig ismert amerikai-orosz összecsapásokat. Nos, amennyiben bejött az új Battlestar Galactica sorozat, készülhetsz is a kenyérpirítók elleni harcra, blazer01, Icewindo és Coxxon ugyanis nem voltak restek lemodellezni a BSG legismertebb egységeit, addonjaikban így működő Viper és Raptor harci gépeket, Cylon Raidereket, civil űrhajókat, egy teljes aszteroidamezőt, illetve dekorációként a Galactica és Pegasus hadihajókat, valamint Cylon báziscsillagokat kapunk. Icewindo emellett a Terminator: Megváltás Tech-Com ellenállóit is csíphette, mivel nekik is külön addont szentelt, noha John Connort és Terminátorokat sajnos nem tartalmaz a csomag. A Csillagok háborúja kedvelői szintén nem maradnak ki a jóból, Ruppertle ugyanis egy lázadókat és rohamosztagosokat tartalmazó addont készített tiszteletükre, így semmi akadálya, hogy az ArmA2-ben is lenyomjuk a Birodalmat, vagy épp fehér rohamosztagosként vegyünk revansot elhunyt ikertestvéreinkért. Az előző bekezdésben említett, magyar rendőrautókat is jegyző Vilas szintén nem áll távol a sci-fitől, neki a Bolygó neve: Halálból ismert tengerészgyalogosokat és csapatszállítót köszönhejük – az AvP-játékok tükrében külön poén összeereszteni őket Charon álcázásra is képes, plazmaágyúval, pengékkel és lenyúzott emberi csalikkal érkező Predatoraival. Az animék és mechák rajongói szintén megkapják a magukét, Sagara Sousuke ugyanis a Full Metal Panic lépegetőit, Ghost a Macross (avagy RoboTech) VF-1S vadászrepülőit, míg a


Figyelem, mosolyogni!


Ha ezt látjátok, ti vagytok az ellenállás!


Az ütközet a Predik győzelmével végződött


Szívesen elvinném egy körre

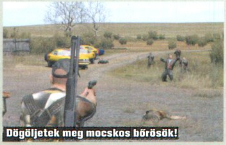
legtermékenyebb sci-fi addonkalapálónak tekinthető waterhiro (avagy neoko2000) saját tervezésű mecháit, az új Batman-filmek Tumblerjét, a District 9 lépegetőjét, illetve a Halo sorozatból ismert Spartan-egységeket osztotta meg az ArmA2 törzsközönségével. A sci-fi vonulat áttekintését két légi alkalmatosság ismertetésével zárnám: aki annak idején kedvelte az Airwolfot, örülhet, mert Xabiernek köszönhetően az ArmA2-ben kezelésbe is veheti a sorozat címszereplőjét, CheyenneAH56-ra ugyanakkor igen nagy hatást gyakorolhatott a (sorozatgyártásba sosem lépett) Szu-47 Berkut, a fiktív X-02 Wyvern vadászgépe ugyanis erősen emlékeztet a Szuhoj-gyár előrenyilazott szárnyú kísérleti repülőjére.

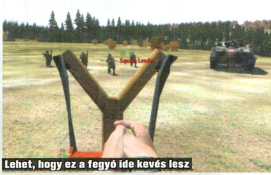
Végünk lett, mint a Twin Peaksnek

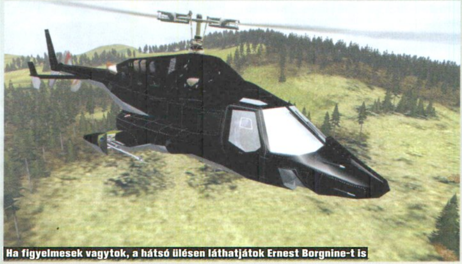
> **A BIS JÁTÉKAI MINDIG IS A MODDOLHATÓSÁGUKRÓL VOLTAK HÍRESEK, ÉS A KREATÍV JÁTÉKOSOK MAXIMÁLISAN KI IS HASZNÁLJÁK A LEHETŐSÉGEKET**

LÓ ÉS TÉLAPÓ

A benzin gőzén és a tudományos fantasztikumon túl azonban ott van a nettó abszurditás, ami a jelen bekezdésben taglalt addonok sajátja – ez esetben tipikusan olyan egységekről van szó, amelyek javarészt a Real Virtuality motor korlátainak kipuhatolására készültek, a komolyság így elég távol áll tőlük, a harctéren való felbukkanásuk pedig harsány röhögéshez, majd felettébb gyors halálhoz vezet. Baraka és Burns főleg programozási készségeiket kívánták fejleszteni paintball-addonjukkal; a markereket és fedezékeket egyaránt tartalmazó csomag létjogosultságát az ArmA2 újraéledést is kínáló többjátékos pályáinak tükrében nem igazán tudom hova tenni, de két valós meccsel a hátam mögött biztos vagyok benne, hogy ezt a hobbit mindenképp a valóságban kell űzni. A festékpisztolyok mellett hasonlóan megkérdőjelezhető harci értékkel bír JoTheising csúzlija is: a fegyver külön kőmunícióval és „lőszerosládával" érkezik, ugri-bugri nyuszikák és morgó kutyák ellen még úgy-ahogy hatékony is, mindenesetre ütközetbe inkább más fegyvert vigyünk magunkkal. Overdose rajongói szintén megkapják a magukét, Csernarusszia kriminális állapotú útjait ugyanis deanosbeanonak köszönhetően immár egy érett telivérrel is róhatjuk, szóval a Black Ops 2 újításait ekézők újabb munícióval, a többiek pedig egy zsenge harcértékű személyszállítási megoldással gazdagodnak. Konyo motoros microlight repülői már némileg hatékonyabbnak bizonyulhatnak egy potenciális ütközet esetén, a civil változat mellett elérhető „katonai" verziónál ugyanis pilótánk gránátokkal is megdobálhatja a mit sem sejtő földi alakulatokat (akárcsak a Mad Max 2-ben), érdemes viszont ezt gyorsan megtenni, mert repülőkarrierünket már pár kósza golyó is könnyen hazavághatja (akárcsak a Mad Max 2-ben). Daman LEGO-kockái elsősorban a Minecraft parodizálása okán készültek (nem is lehet egykönnyen egymásra pakolni őket a szerkesztőben), a kategória non plus ultráját pedig SenChi hozta el nekünk, méghozzá egy klasszikus Operation Flashpoint-addon ArmA2-es portjának formájában, ami nem más, mint a Mikulás repülő szánkója, amellyel száguldás közben nemcsak vidám ünnepi dalokkal telíthetjük be a légteret, hanem ajándékokat is szórhatunk az alattunk egymásra durrogtató mogorva bakáknak…

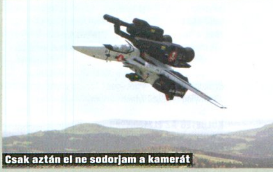

Dögöljetek meg mocskos bőrösök!


Lehet, hogy ez a fegyó ide kevés lesz


Ha figyelmesek vagytok, a hátsó ülésen láthatjátok Ernest Borgnine-t is

AD ARMA ABSURDUM

A BIS katonai szimulátoraihoz készült felhasználói tartalmak tehát közel sem merülnek ki a különböző katonai egységekben és járművekben: mint a fenti rövid összeállításból is látható, a Real Virtuality motor alatt kellő kreativitás és programozási ismeret mellett bizonyos korlátok között szinte bármit életre kelthetünk. Az ArmA2 szigetei így többek, mint merő csatatér: editorának és a népes addonseregnek köszönhetően kitűnő sandbox móka is e szimulátor, így végeredményben csak a közösségen múlik, hogy Csernarusszia harctereit orosz tankok, illegális gyorshajtók, birodalmi rohamosztagosok, vagy épp szétszórt LEGO-kockák tarkítják-e…


Csak aztán el ne sodorjam a kamerát

Végezetül egy fontos információ: noha a felsorolt addonok egy részéhez elegendő az alapjáték is, zömükhöz az Operation Arrowhead kiegészítőre is szükség lehet. Amennyiben szeretnéd kipróbálni a cikkben említett egységeket, erősen javallott az ArmaHolic.com-ról beszerezni őket, ott ugyanis külön kategóriákba sorolva szerepelnek az alapjátékot, és az Operation Arrowheadet is igénylő csomagok. Irány hát a web, kapj le pár agyament addont, és forgasd fel a harcteret!

KOCKÁZATOK ÉS MELLÉKHATÁSOK

Ugyan a cikk addonjai igen szórakoztatóak, két dolgot mindenképp szeretnék kiemelni. Először is, a felsorolt addonok egy része még béta állapotú, és mint olyan, nem tökéletes (erről a mellékelt leírások mindig említést tesznek), a készítők pedig az esetlegesen felmerülő problémákért (mint pl. lefagyás) nem vállalják a felelősséget. Másrészt, amennyiben az ArmA2-portálokon nincsenek olyan küldetések, amelyek felhasználnák a letöltött addont, akkor a beszerzett cuccot kizárólag a küldetésszerkesztőben érheted el. Az editor minimális ismerete így elengedhetetlen az addonokkal való ökörködéshez, aggódni viszont nem kell, az ArmA-sorozat közösségi oldalai (mint pl. az ArmaHolic) több, kezdőknek szánt anyaggal is segítik az érdeklődőket.

JOBB, MINT A KINECT

MindQuest – Kalandjáték élőben

[IRTA **MIDNITE**]

Ha rajongója vagy a klikkelős-nyomozós játékoknak, akkor most próbáld meg visszafogni magad attól, hogy azonnal elrohanj a helyszínre: van ugyanis egy hely Budapesten, ahol élőben játszhatsz végig két pályát egy ilyesféle kalandjátékból. Igen, komolyan!

Az egyik legősibb formula a játékok történetében az egy adott helyről a másikra való továbbjutás kalandos, logikát igénylő feladata. A zsáner már a Commodore 64 regnálásának korában, szöveges parancsokkal irányítva is jelen volt, de a látványosabb point-and-click műfaj terjedésével óriási népszerűségre tett szert. Miről ismerszik meg ez a játéktípus? Az egyes helyszíneken található tárgyak és eszközök aprólékos tanulmányozása, a holmik kombinálása és felhasználása, a fejtörők megoldása logikával és kísérletezéssel mind tipikus elemek. Ha még mindig nem tudtad az élményt elhelyezni gondolatban, példának ott a klasszikus Broken Sword, a fergeteges Monkey Island, vagy a viszonylag újkeletű Machinarium.

KÜLDETÉS AZ ELMÉDNEK

A MindQuest konkrétan a való világbeli megtestesülése egy jóféle point-and-click nyomozásnak. Csak itt a DVD megvásárlása helyett időpontot kell foglalnod, installálás helyett pedig el kell menned a helyszínre, de ezek után minden a jól ismert módon zajlik. Virtuális kattintások híján persze saját kézzel kell ízekre szedned egy polc minden fiókját, összeilleszteni egy széttépett papírlap két felét, vagy beütni a korábban kiderített kódot a feltörésre váró számítógépbe.

Bármi, amit a játékokból ismersz, itt megtörténhet – és meg is fog! Akár egy halált jelentő bomba számol vissza melletted, akár a világ legnagyobb gyémántját próbálod bűntársaiddal kiszedni egy atombiztos széfből, az óra ketyeg. Kegyetlenül telnek a percek, te pedig nyitogatod a fiókokat, bújod az iratokat, keresed a nyomokat és próbálgatod a számzáras lakatok kombinációit, egyre közelebb kerülve a végső megoldáshoz. Vajon sikerül a küldetés, vagy Game Over feliratot vizionálva fogtok kikullogni a pályáról? Mindez csak rajtatok, képességeiteken és éberségeteken múlik.

CSAK HOGY TUDD, MIRE SZÁMÍTS

Hogy el tudd képzelni, mi vár rád, és ne riasszon meg a kaland szokatlanul hús-vér mivolta, íme, a fontos részletek. A játék csapatokban zajlik, vagyis 2-5 fő szükséges egy menethez, akik egyeztetnek egy mindenkinek megfelelő napot. A kis társaság a lefoglalt időpontban megjelenik a MindQuest pinceszinti irodájában, ahol egy rövid eligazítás után beterelik őket a választott szobába.

Ebben a pillanatban az ajtó teátrális kattanással bezárul mögöttük, egy közeli asztalon álló monitor pedig elkezd visszaszámolni 60 percről – ennyi idő áll ugyanis rendelkezésre a végső feladat megoldására. A csapatnak villámgyorsan kell átkutatnia a szobát, megjegyezni az egyelőre ismeretlen kódú lakatok, elrejtett kulcsokkal nyitható zárak, furcsa és furmányos módon felhasználható tereptárgyak helyét. Nem árt felírni a kósza számokat, látszólag jelentőséggel bíró adatokat, megvizsgálni mindent és benézni mindenhová, ugyanis a végső megoldásig vezető feladatok egymásra épülnek.

Mondjuk a harmadik lakatot nyitó kulcs az első lezárt fiókban lesz, és a negyedik zár kódját a második rejtvény megoldását adó rejtett zugban találjátok. Kérdések és nagy ráeszmélések kavarognak a csapattagok közt. Mire való, hova illik, mit jelent? Hol a megoldás, mi a képlet, mit nem veszünk észre? Ó, megvan! Megállni nem lehet, de ahogy a percek fogynak és a győzelem egyre közelebb kerül, a szoba óriási univerzummá növi ki magát, saját történettel, a teret benépesítő tárgyak rendszerével és apró sikerélmények összefonódó láncával.

10% kedvezmény

Mivel a PC Guru csapata remekül érezte magát a MindQuest szobáiban, mindenkit arra ösztökélnénk, hogy a barátaival próbálja ki ezt a különleges játékot. Hogy megadjuk a kezdő lökést, eláruljuk, hogy az aktuális PC Guru felmutatásával most 10% kedvezménnyel próbálhatjátok ki valamelyik szobát.

A részletekért katt ide:
www.mindquest.hu

Vajon ez a furcsa szerkezet már maga a bomba, vagy csak segít azt hatástalanítani...?

A szalagok vajon hasznos információt rejtenek, vagy csak a figyelemelterelést szolgálják?

VAN MÉG, AMI HASONLÓ: PARAPARK

Feltétlenül meg kell emlékezni egy budapesti romkocsma, a Gondozókert pincéjéről is, mely hasonló nyomozós izgalmakat rejt. A ParaPark névre keresztelt pályák alapjaiban hasonlítanak a MindQuesthez, itt is bezárnak egy berendezett, lakatokkal és rejtvényekkel szobába, s a 60 perc alatti kijutás a feladat. Hangulatra azonban ég és föld a kettő – nevéhez híven a ParaPark jóval sejtelmesebb, paráztatóbb légkört teremt, ami kellemes borzongással tölt el. A feladatok is kicsit másképp állnak össze, a berendezés lehetőségeinek számát tekintve talán kevésbé összetettek, viszont becsapósabbak és intenzívebb csapatmunkát igényelnek. A cikkből kicsengő lelkesedésünk a ParaParkra is kiterjed: ott játszani szintén fantasztikus élmény volt, amit bátran ajánlunk vállalkozó kedvű csapatoknak. Vidékiek számára pedig remek hír, hogy ők Győrben és Siófokon is nyitottak már szobát. További infók: parapark.hu

A térkép vajon hasznos infókat rejt, esetleg csak dísz, hogy hangulatosabb legyen a szoba?

Amint a kirakós utolsó darabjának helyrepattanásával az adrenalin legnagyobb lökete végigsöpri az agyadat, a győzelem mámora nemhogy felér egy videojáték végigjátszásával, de sokszorosan túl is szárnyalja azt.

A SZOBÁKRÓL: HAMU ÉS GYÉMÁNT

Jóformán lehetetlen bármi konkrétumot írni a játékról anélkül, hogy egy-egy apró részletet el ne árulnék, márpedig a feladatok szépsége éppen kiszámíthatatlanságukban rejlik. Ha előre sejtenétek, hogy egy könyv hátulján vagy egy villanykörte oldalára festve található a következő lakatot nyitó számsor, máris elveszne a ráébredés apró élménye, így ezek a dolgok (és minden más hasonló utalás a cikkben) olyasmik, amik pont nem lesznek ott a MindQuest szobáiban.

Legyen elég annyi, hogy egyelőre két pálya és feladat közül választhattok. A Gyémánt szoba sokat sejtető nevével egy roppant értékes drágakő eltulajdonításának feladatát rója rátok. Halálosabb veszélyeket rejtő párja a Bomba, ahol egy ketyegő pokolgép hatástalanítása lesz a csapat dolga. Látogatásainkkor mindkettő jóval izgalmasabbnak és meglepőbbnek bizonyult, mint amit szimpla neveik alapján el tudtam képzelni, így most nektek sem árulok el többet.

AZ ÉLET JÓ JÁTÉK, ÉS SZÉP A GRAFIKÁJA

Akár tolvajok, akár kémek lesztek, a játékélmény sok ponton elüt egy tipikus PC-s kalandtól. Mivel itt bármit felvehettek és megpróbálhattok használni, nem csak azt, ami a képernyőn épp kattintható, sok lesz az elterelés és a zsákutca.

Szigorúan titkos iratok mindenfelé. Ne feledd, mindennek jelentősége lehet!

A szobákban felhalmozott holmik nagy része még sokat ígérő külseje vagy nyilvánvalónak látszó felhasználási módja ellenére sem jó semmire, de ez csak türelmes kísérletezések után derül ki. Ugyanígy lesz kevésbé egyértelmű, hogy egy adott holmit hogyan lehet felhasználni, s míg a virtuális térben maximum két-három opció van (Használ, Megvizsgál, Kombinál), a MindQuest során mindenről a határtalan kreativitás távlataiban kell gondolkodnotok.

Itt nincs végigjátszás, de nem is kell: másodszorra, minden rejtekhely és rejtvény megoldásának ismeretében már élvezhetetlen a játék – minden csapattagnak életében elsőként kell látnia az adott helyszínt a belépés pillanatában. Vannak viszont a játékokból ismert „hintek", vagyis segítség, ha elakadnátok. Mivel a MindQuest stábja végig kamerákon figyeli a szobába beszabadult nyomozók ténykedését, nagyjából azt is észreveszik, ha már jó ideje tanácstalanul lézengetek egy-egy puzzle előtt. Ilyenkor a 60 perces visszaszámlálást rendületlenül mutató monitoron felvillan egy segítség (rövid magyarázó mondat, vagy a kulcsfontosságú eszközt mutató fénykép formájában) ami tisztázza, hogy mi legyen következő lépésetek.

A telefonnak nincs zsinórja. Vajon ez jelent valamit? Vagy meg kell hozzá keresni...?

Fontos kiemelni, hogy a magányosan kattintgatós kalandjátékokkal ellenben itt a nagy tömeg nagy előnyt is jelent. Érdemes a maximális öt fővel megjelenni a pályán, sőt, háromnál kevesebb taggal jóformán nem érdemes elindulni, könnyen belátható okokból. A szobákban található tengernyi tárgy részletes áttanulmányozása, egy adott feladat összes megoldási lehetőségének kipróbálása puszta időbeli kérdés – minél többen dolgoznak rajta, annál gyorsabban megvan. Több szem többet is lát, ráadásul, ha a rejtvények feloldásában, az ötletelésben egyszerre 4-5 agy vesz részt, jobb eséllyel sikerül rábukkanni a helyes megoldásra.

NE GONDOLKODJ AZON, AKARSZ-E GONDOLKODNI!

▫□☐ A NÉP HANGJA

Midnite egy csapat részeként próbálta ki a MindQuest szobáit, lássuk, hogy mit gondolnak a többiek:

BATE **FRENETIKUS ÉLMÉNY**

Korábban sosem vettem részt ilyen játékban, és csak a többiek unszolására mentem el, viszont egy pillanatra sem bántam meg. Mindkét szoba hihetetlenül izgalmas, és nagyon jó érzés volt a többiekkel együtt rájönni a fejtörők nyitjára. A szobák sikeres teljesítése pedig sokkal nagyobb élmény volt, mint bármilyen achievement megszerzése.

IZGALMAS ÉS SZÓRAKOZTATÓ **ANETT**

Ha három szóval kéne jellemezni a MindQuestet: Izgalmas, leleményes és szórakoztató. A stáb profi módon alkotta meg a pályákat, centiről-centire haladva kutattuk át a szobákat kódokat keresgélve, amikkel ajtókat, szekrényeket, bőröndöket nyithattunk egy-egy újabb nyomért. Próbáljátok ki ti is, élmény lesz!

LÓRI **MEGUGRÓ ADRENALIN**

Lementek egy pincébe, beléptek az ajtón és az adrenalinszintetek máris az egekben van. A világ legnagyobb gyémántját kell megszereznetek. Felforgatjátok a szobát, közben az idő egyre fogy, az agyatok szinte forr a erőlködéstől, de ha nem dolgoztok együtt csapatként, esélyetek sincs a sikerre.

Gondolom, már kedvet kaptál a MindQuesthez, és a csapatodat szervezed? Akkor jól jön néhány praktikus tanács! Semmiféle extra öltözéket nem igényel a játék, mivel fizikailag kicsit sem megterhelő vagy koszos – lányok akár magas sarkúban, fiúk öltönyben is mehetnek, ha utána úgy alakul a program. Erővel szétszedni, lebontani, megerőltetést vagy bepiszkolódást okozó módon kezelni a berendezést nem kell, sőt, kifejezetten tilos! Egy menet 60 perc, ezt átlépni semmi szín alatt nem tudjátok, ha kifuttok az időből az a vereséggel egyenlő. Szintén nem lehetséges bevitt eszközök vagy előzetes kutatás formájában felkészülni a nyomozásokra – minden információ és szükséges tárgy odabent található, a megoldásokhoz más különleges tudás vagy képzettség nem tud közelebb vinni.

Az élmény hiába hasonlít, csak nehezen fogható egy videojátékhoz, hiszen az idő szorítása, a többi csapattag jelenléte, az újabb és újabb megtalált megoldások inspiráló öröme teljesen újszerű érzelmeket kavar. Nagyjából akkora a különbség a MindQuest és mondjuk a Monkey Island közt, mintha a Call of Duty-t hasonlítanánk egy paintball mérkőzéshez.

A bőröndöt számkombinációs lakat zárja. De vajon merre lehet a helyes kombináció...?

Sokat elmond kollektív lelkesedésünkről, hogy első pályánk sikeres befejezése után mi magunk kértük a MindQuest tulajdonosait, hadd írjunk egy kedvcsináló cikket a Guruba... Azóta mindkét szobát végigjártuk, csapatunkban hardcore gamerek és teljesen laikusok is voltak, így bizonyítva, hogy itt bárki megállhatja a helyét. Ha kicsit is felkeltette érdeklődéseteket ez a leírás, próbáljátok ki a MindQuestet, és vigyétek magatokkal ezt a Gurut is – már várni fognak rátok egy meglepetéssel. ●

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

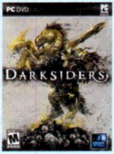
SNIPER ELITE Egy ember, egy golyó

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Namco Bandai** FEJLESZTŐ **Rebellion Software**

Az előző számunkban olvashattatok tesztet a Sniper Elite V2 című alkotásról, melynek első része most mindössze 2290 forintért szerezhető be a megfelelő boltokban, szóval, ha bejött a folytatás, vagy egyszerűen csak egy jó kis mesterlővészes játékra vágytok, ráadásul olcsón, akkor itt a tökéletes program a számotokra. A Rebellion 2005-ös játékát ugyan már jó szívvel sem lehet szépnek nevezni, viszont a játékmeneten kevésbé fogott az idő vasfoga, így a lopakodás, és az ellenfelek messziről történő levadászása még mindig szórakoztató lehet bárki számára. A történet a II. világháború végnapjaira repíti a játékost, az ostrom alatt álló Berlinbe, ahol a főhősnek azt kell megakadályoznia, hogy az oroszok rátegyék a kezüket a német kutatásokra. A feladat nem egyszerű, viszont a megvalósítás szórakoztató, és ha helyén vannak a reflexeid, illetve kellően türelmes típus vagy, akkor szinte biztos, hogy a Sniper Elite még a kora ellenére is kellemesen elszórakoztat majd, órákon át.

A világvége után kezdődik az igazi élet DARKSIDERS

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **3490 Ft** KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **Vigil Games**



Szinte már a nyakunkon van a Darksiders 2 megjelenése (ha megint el nem tolják, akkor augusztus 14.), és ha valamilyen botor oknál fogva eddig kimaradt volna az első rész, akkor most itt a kiváló alkalom, hogy pótoljátok ezt a remek hack 'n' slash akciójátékot, ugyanis már 3490 forintért beszerezhető a 2010-ben megjelent PC-s változat. A játék főhőse az apokalipszis négy lovasának egyike, Háború, akit azzal vádolnak a Pokol és a Menny nagyjai, hogy túl hamar indította el az emberi civilizációt szinte teljesen elpusztító végítéletet. Az alaptalanul megvádolt lovast végül a lerombolt Földre száműzik, ahol hősünk igen kellemes csetepaték közepette igyekszik kideríteni, hogy mi is történt valójában. Látványos harcok, fejleszthető képességek és fegyverek, ráadásul a helyenként jelentkező fejtörőknek hála még gondolkodni is kell. Szórakoztató egyveleg, ami még grafikailag is megállja a helyét. Ha tehát könnyed nyári akciózásra vágysz, és nem bírod ki a második rész megjelenéséig, akkor a Darksiders csakis rád vár!

SPLINTER CELL: CONVICTION Ha Sam egyszer begurul...

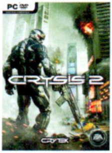
ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **3490 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

Jelen számunk 28. oldalán írtunk először a Splinter Cell sorozat hatodik részéről, a Blacklistről, s ha már így alakult, akkor utánanéztünk annak is, hogy a 2010-ben megjelent Convictionnel mi a helyzet. Örömmel jelentjük, hogy Sam Fisher ötödik kalandja meglehetősen kedvező áron, már 3490 forintért beszerezhető PC-re, ennyi pénzt pedig simán megér ez a program. A játék ugyan már csak nyomokban emlékeztet a sorozat korábbi részeire, de aki nem veti meg a lopakodással fűszerezett akciójátékokat, az garantáltan nem fog csalódni ebben az epizódban sem. A Conviction egy kellően élvezetes és fordulatos single player kampánnyal, továbbá egy szintén szórakoztató kooperatív résszel várja az érdeklődőket, ami ráadásul nem kevesebb, mint öt óra játékidővel egészíti ki Sam egyszemélyes kalandját – igaz, a játék ezen részében nem a főhős, hanem két másik karakter irányítására lesz lehetőségünk. Lopakodás, kütyük, korrekt fedezékrendszer és még ma is helytálló grafika – kiváló egyveleg a nyári szabadidő eltöltésére.

Ha igazi klasszikusokra vágysz BALDUR'S GATE COMPILATION

ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Atari** FEJLESZTŐ **BioWare**

Ha rengeteg szabadidőd van, ha szereted a szerepjátékokat, és ha nem riadsz vissza a több mint tíz éves játékoktól, akkor a Baldur's Gate Compilation a te csomagod lesz. A most mindössze 4990 forintért beszerezhető pakk nem mást tartalmaz, mint a legendás Baldur's Gate sorozat összes epizódját, azaz a két alapjátékot (Baldur's Gate + Baldur's Gate II: Shadows of Amn), plusz a hozzájuk tartozó kiegészítőket (Tales of the Sword Coast + Throne of Bhaal). Habár a grafika már ténylegesen meglehetősen kezdetlegesnek fog hatni a mai kor lehetőségeihez képest, azonban az atmoszféra és a játékmenet még mindig megállja a helyét, arról nem is beszélve, hogyha beszerzitek ezt a csomagot, akkor több tucat órára elegendő elfoglaltságot biztosítotok magatoknak, sőt, talán nem túlzás, ha azt mondjuk, hogy ezzel a négy programmal bőven elleszték a nyár végéig. Mindegy, hogy csak nosztalgiázni akartok-e, vagy csak megismerni egy régi remekművet, a Compilation így is, úgy is megéri az árát.



CRYSIS 2 A város egy megmentőre vár

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Crytek**

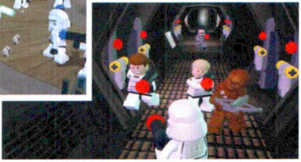
Miközben sokan már arra várnak, hogy 2013 februárja legyen, és megjelenjen a Crysis harmadik része, addig mi szétnéztünk a hazai piacon, és azt vettük észre, hogy a tavaly tavasszal megjelent második rész szépen alászállt az olcsó árkategóriába, ami azt jelenti, hogy már 5000 forint környékén beszerezhető a nanosuitos hős második nagy kalandja. A helyszín ezúttal már nem egy sziget, hanem a város, amit mindenki szeret lerombolni, azaz New York. Az idegen invázió már világszintű, és az újfent egyedül maradó hősünknek nemcsak a fura földönkívüliekkel, de mindenféle katonákkal is fel kell vennie a harcot. Az átdolgozott nanosuit ezúttal is számos lehetőséggel várja a játékosokat, lehetünk csendes ragadozók vagy rambók, akik rögtön a dolgok sűrűjében kezdenek. Mindemellé látványos környezet és az átlagosnál némileg értelmesebb ellenséges mesterséges intelligencia is jár, szóval, ha van kedvetek a kissé lepusztult nagy almában zúzni egyet, akkor a Crysis 2 ki fogja elégíteni az igényeiteket.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

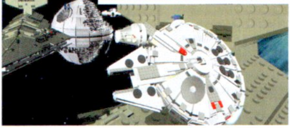
Star Wars Jedi Knight Jedi Academy (2290 Ft), **Mafia II** (4990 Ft), **Dungeon Siege III** (2290 Ft), **RAGE: Anarchy Edition** (5990 Ft), **Anno 1404 Gold** (3490 Ft), **Far Cry** (1990 Ft)

A birodalom első kockája

[ÍRTA STÖKI] A LEGO Batman 2-vel újabb LEGO-videojáték lépett piacra, és annyira egymásba érnek már ezek a Lego-programok, hogy a legelső, a LEGO Star Wars szinte retrónak tűnik. Emlékezzünk is meg róla, mi volt a széria első aranytojást tojó tyúkja.



Hiába kopott meg a grafika az elmúlt hét évben, a cukiságfaktor, ami miatt igazán népszerű lett a játék, még ezeken a régi képeken is tettenérhető.



Utólag már úgy tűnik, az isten is arra teremtette a Legót, hogy virtuális jóságok is készüljenek belőle, de a dán műanyagjáték gyártói a kilencvenes évek közepéig ellenálltak a videojátékok csábításának. És akkor sem vágtak bele sok sikerrel: próbálkoztak FPS-nézetű akció-kalandjátékkal (LEGO Island, 1997, ez volt az első LEGO-játék), valós idejű stratégiával (LEGO Rock Raiders, 1999) és autóversennyel is (LEGO Racers, 1999), de egyik sem ért el átütő sikert.

NEHÉZ KEZDET

Aranyos, de valami hiányzik belőlük – ez volt az általános vélemény az első LEGO-játékokkal kapcsolatban. Talán csak a LEGO Creator volt kivétel, ami viszont nem játék, hanem egy virtuális építőkörnyezet – ez eléggé bejött a kis építőkockák rajongóinak. Annyira, hogy 2001-ben és 2002-ben két kiegészítő is kijött hozzá, mindkettő a Harry Potter-mániát lovagolta meg, és mindkettő elég jó visszhangokat kapott. Többek között ez adta az ötletet a brand tulajdonosainak, hogy ismert filmekkel szűrjék össze a levet, és filmek legósítási jogairól tárgyaljanak az igazi LEGO-készletek mellett, a LEGO-videojátékokkal kapcsolatban is. És mi lehetne ismertebb film, mint a Star Wars?

HEY, HO, LEGO

Miután sikerült megegyezni arról, hogy a LEGO felhasználhatja a Star Wars univerzumot – és fordítva, hiszen a készülő program kiadója a LucasArts lett –, a fejlesztést a Traveller's Tales nevű, nem túl ismert brit stúdióra bízták. A TT megbízhatóan szállított nem igazán emlékezetes játékokat korábban a Psygnosisnak, majd a Disney-nek, és az utóbbi miatt cuki játékokban otthon voltak. Szófogadó, nem túl kreatívkodó cég volt, ami elsősorban tisztességes megélhetésre koncentrált, nem a szaklapok 90 feletti százalékértékeire hajtott. A TT-sek örültek a felkérésnek, és mind a LEGO, mind Lucasék ukázait betartva fejlesztették le a végül LEGO Star Wars: The Video Game címen megjelent játékot, ami 2005-ben debütált. Ezzel megfogták az isten lábát, a TT-nek azóta is folyamatos munkát ad a LEGO Akármi, és valószínűleg ez még egy darabig így is marad.

A fejlesztők valószínűleg nem is álmodtak akkora sikerről, mint amekkorát a LEGO Star Wars megjelenése után értek el

LEGO ALIEN MIKOR JÖN?

A LEGO Star Wars népszerűségének oka – a két, önmagában is sikeres branden túl – a szerencsés párosítás. LEGO-ból készült Anakin Skywalker, aki LEGO-űrhajókon száguld LEGO-harci droidok ellen – ez mindenkit levett a lábáról. Ráadásul a játék sem volt rossz, elég sok kihívást rejtő elegye volt a platformjátékoknak és a verekedős cuccoknak, rengeteg felfedezhető aprósággal, titokkal (56 különböző választható karaktert lehetett elérni, ezekkel egy külön játékmóddal mindenféle extrát, például egy LEGO-építmény vagy -jármű egy-egy alkatrészét lehetett gyűjtögetni).

A program ráadásul szerencsés időben jelent meg: két hónappal a Star Wars Episode III előtt, és mivel az előzménytrilógiát (azaz az Episode I-III-at) dolgozta fel, elég jól meglovagolta az akkori marketinghullámot. El is ment belőle eddig nagyjából hétmillió darab, a kritikák pedig dicsérték, hogy a játék mennyire családbarát. Nem csoda, hogy az alkotók azóta sem tértek le a kitaposott ösvényről, egy évvel az első rész után jött a LEGO Star Wars II, amiben végre az eredeti trilógia karaktereit is láthattuk, aztán a LEGO Batman, a LEGO Indiana Jones, a LEGO Pirates of the Carribean, meg a többi őrület, ami valószínűleg meg sem áll a LEGO Keresztapáig és a LEGO Ponyvaregényig.

PC CD-ROM
LEGO
STAR WARS
THE VIDEO GAME
3+

ADATOK

KIADÓ
LucasArts

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

KIADÁS ÉVE
2005

A LEGO és a Star Wars kombinációja olyan találkozás volt, ami mágnesként vonzotta a sikert

SOK HŰHÓ, DE MIÉRT?

[IRTA STÖKI] Az E3 a videojáték-ipar legjelentősebb rendezvénye, ezen mindenki ott van, aki számít – ezt minden valamirevaló játékos tudja. Na de mit lehet kezdeni azzal, hogy lassan már tényleg csak annyi lesz a show vonzereje, hogy ott van mindenki, aki számít? Mi lesz a játékokkal, miért nincsenek meglepetések, és miért volt lagymatag az idei E3?

Az idei E3 kicsit langyos volt, ebben nagyjából minden szaklap egyetértett, csak vérmérséklettől függően volt, aki döbbenetes csalódásként tálalta a dolgot, mások csak annyit írtak, hogy idén nem voltak nagy dobások, de lesz ez még jobb is. Vegyük sorra, mi minden adott okot a fanyalgásra.

SZENZÁCIÓK NÉLKÜL

A Nintendo ugyebár tavaly bemutatta a következő konzolgeneráció első képviselőjét, a Wii U-t, amit elég felemásan sikerült prezentálnia. Először nem is volt világos, hogy új konzolról vagy csak új kontrollerről van szó, aztán igazi játékkal nem lehetett kipróbálni (a cég csak techdemókat hozott a show-ra), a technikai képességei pedig inkább a jelenlegi konzolgenerációra emlékeztettek. Az idei E3-tól mindenki azt várta, hogy a japán vállalat egy rendes játékkínálatot jelent be a kütyühöz, de ez elmaradt: a nagy húzónevek – Zelda, Metroid, Mario – nem hangoztak el (a Pikmin 3 volt a legnagyobb villantás), és még mindig kicsit zavaros, hogy a Wii U képességeit hogyan használják majd ki a játékok.

A Wii U már tavaly bemutatásra került, és hiába telt el egy év, még mindig nem tudunk mindent az új konzolról

A másik japán óriás, a Sony nem mutatott be új konzolt, de ha már nem volt PS4 bejelentés, mindenki azt várta, hogy a cég a nemrég megjelent PlayStation Vitát nyomja majd. A Vita remek kis gép, a legjobb kézikonzol jelenleg (bővebben is olvashatsz róla a 96. oldalon), de a handheld eszközök piacán nem túl barátságos a helyzet, mert éppen nagyot harapnak ki belőle az egyre népszerűbbé váló okostelefonok. Éppen ezért Vita-exkluzív címeket vártunk az E3-tól, de ilyet nem nagyon kaptunk, a nagy újításként beharangozott platformok közti játék (tehát hogy ugyanazzal játszhatunk PS3-on és Vitán is) pedig érzésem szerint nem olyasmi, amit sokan ténylegesen kihasználnak majd. A Beyond: Two Souls és az új God of War persze azért kötelező lesz a show-n bemutatott PS3-játékok közül.

A PS Vita nincs túl jó helyzetben, a Sony mégsem érezte szükségét, hogy komolyabban foglalkozzon vele az E3-on

A Microsoft sem villantott Xbox 720-at vagy Kinect 2-t, és az exkluzív kínálatukban sem bukkant fel ismeretlen név (új Halo, új Forza, új Gears of War), ráadásul a sajtótájékoztatójuk nagy részét olyan kiegészítő szolgáltatásoknak szentelték, amelyek csak érintőlegesen kapcsolódnak a játékokhoz, mint például a SmartGlass nevű tablet- és okostelefon-alkalmazás.

Az Electronic Arts pedig végleg rálépett az activisioni útra: a bevált brandek második, harmadik, sokadik részei mellett semmi újat nem mutatott be Los Angelesben. Egyáltalán, hiányoztak a nagy meglepetés játékok (sokan a GTA V-re számítottak, de végül nem bukkant fel). A mundér becsületét a Ubisoft mentette meg, a Watch Dogs és a Splinter Cell széria újragondolása olyasmi volt, amiért tényleg lehetett lelkesedni.

VÁLSÁG ELŐTT, VÁLSÁG UTÁN

Hogyan jutottunk el idáig? Az első E3 1995-ben azzal a bombahírrel indult, hogy a Sony belép a konzolpiacra: ezen a show-n mutatták be az első PlayStationt. A következő években a legtöbb új konzol ezen a rendezvényen debütált, a Nintendo 64-et, a Dreamcastot, a PSP-t mind az E3-on ismerhettük meg, de még tavalyelőttre is jutott nagy bejelentés, a Kinect. Akkor úgy tűnt, hogy az E3 magára talált, és átvészelte a korábbi évek útkeresését. A show ugyanis átélt már egy nagy válságot: miután 2005-re hatalmassá duzzadt (hetvenezer látogatóval), egy évvel később viszont visszaesett az érdeklődés (hatvanezer látogatóra), az egyre költségesebb show-t szervező Entertainment Software Association gyökeresen megváltoztatta az expót. Átnevezte E3 Media and Business Summitre, és igen szűk körben tartotta meg, csak a legfontosabb iparági szereplőket és újságírókat meghívva.

Ezt a lépést persze rengetegen kritizálták, köztük olyan neves játékfejlesztők, mint Will Wright. 2007-ben és 2008-ban az E3 Media and Business Summit tízezer, illetve ötezer látogatóval zajlott le – a két év tanulsága az volt, hogy a szakmaibb, zártabb E3 lehet, hogy olcsóbb, de nem jó sem a sajtónak, sem a kisebb cégeknek, és végső soron a játékosoknak sem, akik nem zárt ajtók mögül kiszivárgó infókat akarnak, hanem látni, amint kedvenc újságuk egyik munkatársa a helyszínen mutatja be az új játékokat. 2009-től tehát megint régi formájában (bár picit szerényebb keretek között) zajlott le az E3, negyvenezer és ötvenezer közötti

Az E3 már túlélt egy komoly krízist az elmúlt években, a kérdés pedig az, hogy a jövőben újra képes lesz-e erre

látogatószámokkal. Az idei E3 viszont kicsit megint a 2006-os, krízis előtti E3-ra emlékeztetett. És nem véletlenül.

BIZTONSÁGI ZÓNA

Az E3 ugyanis olyan, mint egy kórlap, ami a játékipar állapotát mutatja. Az elmúlt évek világgazdasági válságának nyomai nem múltak el, a legfontosabb játékpiac-elemző cég, az NPD adatai szerint az elmúlt két évben csökkent az ágazat bevétele. Ilyen üzleti klímában nem lehet elvárni, hogy az expó tobzódjon az új címekben. Igen, az olyan játékok, mint Dead Space és a Mass Effect megmutatták, hogy érdemes új brandeket bevezetni, de ezeket még a válság előtt bukkantak fel. Most sokkal kevésbé kockázatos a régi rókabőrgyárakból termelni újabb Call of Dutyt, újabb Gears of Wart, újabb God of Wart. Valahol az is természetes, hogy a bemutatókon egyre többször kerülnek elő a játékokhoz csak lazán kötődő újdonságok.

A Microsoft egyik „legnagyobb dobása" idén a SmartGlass volt. De vajon hány játékos fogja használni...?

A tabletek, az okostelók, az iAkármik egyre agresszívebben könyökölnek be a játékiparba, az Apple-tévé már a kanyarban – érthető, hogy mindegyik cég próbál valami játékokon túlmutató kütyüvel vagy szolgáltatással villantani, mint a Microsoft a SmartGlass-szel vagy a Sony a Wonderbook nevű kiterjesztett valóság-eszközzel. Sőt, valahol még az is elfogadható, hogy több cég már nem az E3-ra tartogatja a nagy bejelentéseit. Egy óriási expón a sok játékos hír között könnyebben elvész egy fontos cím, mint egy kisebb show-n (mondjuk a PAX-on), vagy mondjuk a Spike TV videojátékdíjának átadóján, amit országosan közvetítenek Amerikában. Ilyen körülmények között nem meglepő, hogy az E3-as nagy sajtókonferenciák olyanok, amilyenek: tele vannak parasztvakítással, előre megírt vicces párbeszédekkel, felesleges showelemekkel (mint Usher szörnyű produkciója a Microsoft-sajtótájékoztatón), kevés az új játék, és a régi brandeket is egyre szélesebb közönségre kalibrálják (a Dead Space 3 és a Resident Evil 6 bemutatói például már inkább akciófilmekre emlékeztettek, mint túlélő horrorra).

Ami tehát zavarja az egyszeri hardcore játékost az E3-ban, az megmarad a következő években is. A legtöbb, amit tehetünk, hogy kicsit megbarátkozunk ezekkel a dolgokkal, és bízunk abban, hogy a langyos E3-ak között is akad majd egy-egy jobb (például a jövő évi annak ígérkezik, sokan már most biztosra veszik az új Xbox és/vagy új PlayStation bemutatását). A játékipar most biztonsági zónában mozog, és nem nagyon van más választásunk, mint vele együtt mozogni.

NAGY DOBÁSOK A KORÁBBI E3-AKON

1995: Sony PlayStation, Virtual Boy
1996: Nintendo 64, Resident Evil, Starcraft, Final Fantasy VII
1997: Half-Life, Unreal, Metal Gear Solid
1998: Legend of Zelda: Ocarina of Time, Duke Nukem Forever
1999: Dreamcast
2000: PlayStation 2, Xbox
2001: GameCube, Halo, Pikmin
2002: Xbox Live, Splinter Cell, Doom 3, Warcraft III
2003: Half-Life 2, Halo 2
2004: PSP, Nintendo DS
2005: PlayStation 3, Alan Wake
2006: Nintendo Wii, GTA IV, Super Mario Galaxy
2007: Bioshock, Assassin's Creed, Crysis
2008: PlayStation Network, Fallout 3
2009: PSP Go, Halo: Reach
2010: Kinect, PS Move, Nintendo 3DS
2011: Wii U, PS Vita

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok?
Nálatok nem kapható a PC Guru?

Van megoldás!
A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat is!

www.pcguru.hu/webshop

pcguru
FAR CRY 3
MASS EFFECT 3
TOTAL WAR: SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI
BORDERLANDS 2
GUILD WARS 2
ASSASSIN'S CREED III
WITCHER 2 ENHANCED EDITION
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
PROTOTYPE 2
LEGO BATMAN 2
RESIDENT EVIL 6
TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER
THE WALKING DEAD
DIABLO III
MAX PAYNE 3
COMPANY OF HEROES 2
TORCHLIGHT II
CALL OF DUTY: BLACK OPS II

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

➲ Tudom ,hogy nem szokás ilyen témában levelet írni, de láttam már az újságban, hogy voltak hasonló kezdeményezések pl.: barátkeresés játékhoz stb. Na, szóval az ok, amiért én most ezt a levelet írom az, hogy nagyon szeretnék kapni egy Counter-Strike: Global Offensive béta meghívót. Sajnos én lemaradtam a jelentkezésről, és végső próbálkozásként írok nektek.
Köszönöm a segítséget előre is!
U.i: Steam azonosítóm: keymaster1009
mail: keymaster1009@gmail.com ➲ **KPETER**

SW KOTOR

➲ Az lenne a gondom, hogy a második pályán a városban (miután lezuhanunk az első pályán az űrhajó mentőkabinjával), a Sithek által megszállt városban mit kell csinálni, vagy hová kell menni?
➲ **STARKILLER**

A zuhanást követő látomásban szereplő jedit, Bastilát kell megkeresni. Az északi városrészben (Upper City North) van egy lift, ami az Alsóvárosba (Lower City) vezet, azt keresd meg, és útközben pár sithet mindenképp gyilkolj le, mert a liftet őrző katona csak akkor enged át, ha sith egyenruhát viselsz. Az Alsóvárosban irány a Hidden Bek bázis (elágazásnál balra), és beszélj Gadonnal, aki elmondja, hogy Bastila a riválís banda foglya, és egyben a tétje a nemsokára induló Swoop Bike versenynek. Gadon hajlandó benevezni minket a versenyre, ha megszerezzük a járműve egy fontos alkatrészét, amelynek megtalálásában Mission Vao segíthet. Az említett úriember egy szinttel lejjebb (Undercity) található, ide pedig passzus kell, tehát a sith egyenruhát cseréld el Gadonnal az okmányokra. Mission Vao se egyszerű eset, a cimboráját, Zaalbart ugyanis elrabolták a gamorreaiak, és a csatornában tarják fogva. A csatorna lejárata a kaputól ÉNY-ra, egy kőrakásnál lesz. Zaalbar (vuki) csatlakozik a csapathoz a sikeres mentőakció végén. Innen irány a Vulkar bázis (az erőtérrel lezárt terület), amit Mission ki is nyit hálából. Jön a rancor, a legyőzéséhez állíts csapdát a levágott kézben talált illatanyagból és egy gránátból – mindkettőt tedd a hullahegybe. A Vulkar bázist takarítsd ki, szedd össze a hulláktól a belépőkártyát a garázsba, tedd hidegre a főnököt, és vidd el az alkatrészt Gadonhoz. A versenyen csak arra figyelj, hogy a boosterekre menj rá, és az akadályokat kerüld ki. Bastilát nem engedik el harc nélkül, erre készülj fel! Ideje megpattanni. Találkozz Canderous-szal a kantinban, aki elküld a sith katonai bázisra, a bolygó elhagyásához szükséges felszállási kódokért. Persze ez sem egyszerű. A Felsőváros északi részén, Janice droidboltjában vedd meg a szükséges droidot (T3-M4), ő majd kinyitja a katonai bázis bejáratát. A bázison keresd meg a sith kormányzót, győzd le, vedd el tőle a kódokat. Irány Canderous, akivel Davik (helyi alvilág főnöke) főhadiszállására visz a történet, itt a kínzókamrában szabadítsd ki az Ebon Hawk pilótáját, és léceljetek le.

SHOGUN 2 TW – FALL OF THE SAMURAI

➲ A címben említett játékról szeretnék kérdezni egy olyat, hogy videoteszt van-e róla? Én nem tudok egyszerűen eligazodni a játékon, mert mindig fellázadnak a parasztok, meg előbb utóbb mindenki ellenem fordul! Pénzt hogyan lehet könnyen szerezni, hogy ne mindig csak max. 1000-2000 pénzt kapjak egy körben!
Előre is köszi a fáradozást és segítséget Tika!
➲ **DARTHGHOST**

Chris jóvoltából készült ugyan videoteszt a játékról, de a videotesztjeink (és persze másoké is) korántsem oktató, inkább bemutató jellegűek (lényegében „tesztek"). Megpróbálom röviden összefoglalni a teendőket lázadás témakörben. Először is, ha bármely városra duplán kattintasz, kapsz egy táblázatot, ahol a Public order (közhangulat) rovat alatt látsz egy plusz és egy mínusz sort – ennek a kettőnek a viszonya határozza meg, hogy lesz e lázadás vagy sem. Ha a mínusz sor nagyobb, mint a plusz, akkor az elégedetlenkedők többen vannak az adott provinciában, és ugye jön a balhé. A sorokban a kis ikonok azt is megmutatják, hogy miért morcosak vagy elnézőbbek a népek (ráviszed az egeret és kiírja). A + sort a következő tételekkel lehet feljebb tornászni:

- **ott állomásoztatott katonaság**
- **ügynök, tábornok jelenléte (pl. az Ichin shishinek az Activist traitje +1 hapiness-t jelent az adott provinciában)**
- **épületek felhúzása (pl. a Castle +7 repression ad, tehát 7 egységnyivel szorítja lejjebb a skálán az elégedetlenkedőket)**
- **adók (Finance részben központilag szabályozható), az épp lázadás előtt álló városoknál ki is lehet kapcsolni az adózást pár körig (Exempt province from tax elé pipa a város adatlapján, és akkor nincs adószedés)**
- **a klán fejlesztései között is van olyan, ami pozitív irányba dobja meg a közhangulatot, pl. a Restoration of the Domain**
- **no meg az eventek is adnak néha „boldogság bónuszt"**

A fentiekből következik, hogy leggyorsabban toborzással és az adó kikapcsolásával, vagy egy közeli sereg városba léptetésével lehet visszaszorítani a készülődő lázadást, de még jobb, ha előre tervezel. Amikor egy új épületet készülsz felhúzni, nézd meg, hogy hány mínusz hapiness van a felvillanó adatlapján, és mire felépül, arra éppen annyi olcsó egységet toborozz, ahány mínuszt jelzett. Alapszabály, hogy a frissen elfoglalt városokban mindig nagy helyőrséget hagyunk hátra. Fontos továbbá, hogy minden körben pörgessük végig a városokat, és ahol a város alatt az állapotsor végén a kis fej ikon morcos, ott avatkozzunk be. Az adót a Finance részben normál fölé csak akkor toljuk, ha mindenhol nagy pluszban van a közhangulat.
Jöhet a pénzkérdés. Minden provinciában általában egy adott iparág fejleszthető új épületekkel, plusz ugye a mindenhol jelen lévő farmok – ezek összessége növeli a bevételt, és néhány klán fejlesztés, pl. Administrative Training jókora lökést is ad ezeknek (említett fejlesztés pl. 10%-kal dobja meg a farmok teljesítményét). A befolyó pénz másik fele a kereskedelemből jön, tehát igyekezz minden klánnal Trade Agreementet kötni, és építs kereskedelmi kikötőket. A Finance részben látható a fizetési mérleg, a baloldalon az adók és a kereskedelem, a jobbon pedig a hadsereg fenntartására kiadott pénz, tehát ha kevés a bevétel, akkor valószínű, hogy a sereged túl nagy, ergo csökkentsd.

FALLOUT NEW VEGAS

A Fallout New Vegas-szal kapcsolatban lenne egy olyan kérdésem, hogy a csillagos kupakokból, ha megvan az 50 db, akkor minek kellene történnie, mert jelenleg 51-nél tartok, de semmit nem tapasztaltam...vagy esetleg átsiklottam volna rajta? Válaszotokat előre is köszönöm!
➲ **KRYSZISZ**

Ha már megvan az 50 db csillagos kupak, akkor menj el a Sunset Sarsaparilla Headquartershez (a Vault 3, Camp McCarran, Ranger Station Foxtrot háromszögön belül van), és a bejárattól nem messze található egyedi robottal, Festus-szal beszélgess el. Az első általa adott mellékküldetés – „The Legend of the Star" – épp az 50 kupak gyűjtésére szólít fel, de igazi jutalmat, némi történelemleckén kívül nem kínál, viszont a folytatása, „A Valuable

Lesson" (elég rákérdezni Festusnál a valódi jutalomra) valóban ad majd egynehány dolgot (ezt most nem írnám le, legyen meglepetés). Egyébként az utóbbi küldetés befejezése a feltétele a The Legend of the Star achievement kipipálásának.

18 WHEELS OF STEEL

A 18 WOS Pedal to the Metal-hoz van magyarítás? A választ előre is köszi.

Igen, van. A következő linkről tölthető: http://tinyurl.com/c5u3ou6. Ám telepítés előtt azért nem árt, ha ránézel a játék verziószámára, mert az újabb patchekkel, konkrétan az 1.06-tal már nem működik együtt a magyarítás (az utolsó kompatibilis patch az 1.04 beta). Egyébként a letöltött fájlt csak ki kell bontani és elindítani, a fájlok pedig a C:/Documents and Settings/ Felhasználóneved/Dokumentumok/18 WoS Pedal to the Metal/ alkönyvtárba kerülnek. Ha pedig szeretnéd eltávolítani, akkor az ugyanezen mappában található „uninstall.exe"-t indítsd el.

TORCHLIGHT

Lenne pár kérdésem a Torchlight 1 illetve 2-vel kapcsolatban. Az egyik, hogy mikor jelenik meg a Torchlight 2? A másik pedig az, hogy láttam az első részhez egy kasztot: a Decimatort (bocsi, ha rosszul írom), de nem tudom, honnan lehetne letölteni. Köszönöm a segítséget! ➲ **ATTILA**

A Torchlight 2 júliusban (vagy valószínűsíthetően még nyáron) jelenik meg, a múlt havi számunkban (2012/07) épp Wilson írt róla egy remek előzetest, ha nem olvastad, tessék bepótolni. A Decimator pedig egy mod (a lényege, ahogy írtad is, hogy egy új karakterosztályt/karaktert vezet be, azaz egy robotot), amely évek óta készülget, de még mindig nincs kész. A legutóbbi infó szerint a Torchlight 2-vel együtt jelenik meg, de erre én azért nem vennék mérget...

RESIDENT EVIL 5

A fentebb említett játékkal kapcsolatban kérnék segítséget. Több videóban is láttam, hogy létezik lézeres célzás, ezzel még nem is lenne problémám, ugyanis sikerült átállítanom, csakhogy megmaradt a célkereszt is, és hát eléggé illúzióromboló. Azt szeretném megtudni, lehet-e tenni valamit ez ellen. (Ha még belefér: 1-2 hasonló stílusú játékot tudnál nekem ajánlani pl.: Dead space 1-2, Resident Evil 4-5 stb.). ➲ **IMRUGYIN**

Gyanítom, hogy nem egérrel és billentyűzettel játszol, mert a laser sight mod csak azzal működik tökéletesen, ha történetesen már egy játékvezérlő (gamepad) is be van dugva, akkor szokott előjönni a célkereszt...

Hasonló játékok, hmm, hirtelen csak a Silent Hill sorozat, és az Alone in the Dark ugrik be, de volt egy Cold Fear című is, ami hajón játszódott, és persze, ha a horror-túlélő hangulatra játszol, nem a TP nézőszögre, akkor a múltkori Amnesia mellékletünket, vagy a Penumbra sorozatot is érdemes megkukkolni.

MAFIA

Lenne egy kis problémám a Mafia - The Lost Heaven játékkal. Windows 7 op. rendszerem van, feltelepítettem a játékot, és nem indul el. XP-n tökéletesen működik, a lemez se karcos, szóval csakis az operációs rendszerrel lehet a gond. Tudnátok valami tanácsot adni?
Segítségeteket előre is köszönöm! ➲ **PETYA**

Az operációs rendszerrel kompatibilis az biztos, tehát:
1. Indítsd rendszergazdaként (Mafia ikonon jobb egérgomb Futtatás rendszergazdaként)
2. Tedd fel a patchet: http://tinyurl.com/bsm7uzq
3. LS3D feliratú befagyott fehér képernyős hibánál Indeo kodeket telepíts.
4. Generic... hibaüzenetnél indítsd el a setup.exet a játék könyvtárában, állíts be felbontást.
5. És, most olvasom, hogy a virtuális meghajtókat (Daemon tools, Alcohol, meg minden cd-romot emuláló programot) kapcsolj ki, mert háklis rá, aztán úgy próbálkozz.

FAR CRY 2

Azt szeretném kérdezni, hogy miért nem megy a Far Cry 2 Windows 7-en? Már állítottam a kompatibilitáson, de úgy sem indul el! Nem tudod egészen véletlenül, hogy van-e olyan patch, amivel megy win 7-en?
Válaszodat előre is köszi! ➲ **PYTHON1986**

Mennie kéne Win7-en, de természetesen a tapaszok kellenek 1.03-ig, utóbbiakat pedig a PGO-ról lehet letölteni, íme a linkek sorrendben:
1.01->1.02: http://tinyurl.com/cxl66hg
1.02->1.03: http://tinyurl.com/d3yqkjs

SKYRIM

Lenne egy nagy gondom a fent említett játékkal. A problémám az lenne, hogy Whiterun ostrománál a Stormcloakok ellen kell harcolnom, de a gép mindig kidob az asztalra, amikor ki akarok menni a főkapun. Tettem rá néhány modot pl.: páncél, ill. fegyver modok, de ezekkel eddig nem volt semmi baj. Kérlek, segíts, mert eléggé elrontja a játékélményt.
➲ **ADRIÁN**

Véletlenül a Warzones nincs a felinstallált modok között? Mert az pontosan ezt a kapunyitogatós fagyást szokta okozni. Ha igen, akkor a megoldás egyszerű, még a harc megkezdése előtt mentsd el az állást, lépj ki a játékból, aztán a Nexus Mod Managerben a War Zones.esm-t kapcsold ki a Plugins résznél. Az ostrom után újra mentés, és vissza lehet kapcsolni...

A címben említett játékkal kapcsolatban lenne kérdésem. A problémám az lenne, hogy a Dark Brotherhood küldetésláncban a The Cure of Madness küldetésben miután megöltem Cicerot, nem tudok belépni a Dark Brotherhood Sanctuarybe (nem a Dawnstar Sanctuary, hanem az eredeti), mert kidob a játékból.
Másfél éve hű olvasótok: ➲ **GERGŐ**

Próbálj meg konzolparanccsal bejutni a Sanctuarybe, bár általában azt javasolják, hogy ne közvetlenül oda teleportálj elsőre, mert annak megint fagyás a vége, hanem tégy egy kis kanyart:
coc RiftenOrigin
coc DarkBrotherhoodSanctuary

Ha ez sem válna be, akkor a setstage DB07 666 konzolparanccsal lezárható a küldetés.

HEROES OF COMPANY

Hi Guru team!
Nos, egyszer régen már írtam levelet a fent említett játékkal kapcsolatban. Most, hogy azóta lett egy új gépem (Windows 7 operációs rendszerrel), újra fel akarom telepíteni a játékot, ez sikerült is, de az Autopatch (vagy mi), nem tölti le a patch-eket, és így nem tudok játszani a játékkal. Mindig kidob az Autopatch, és azt írja: Sajnos most nem sikerül letölteni a patch-et, próbálja meg később. Minden egyes próbálkozásnál ezt írja ki. Segítsetek nekem, mert nagyon szeretnék játszani a játékkal, főleg most, hogy jön a második része.
Válaszotokat előre is köszöni: ➲ **DENILEND**

Szerintem egyszerűbb lesz manuálisan (kézzel) letöltögetni a javítócsomagokat, mint kideríteni, hogy mi baja lehet a beépített autopatchernek, a javítások ráadásul egy helyről, szépen rendszerezve torrentként lehúzhatók. A http://cohpatch.relic.com/ oldalt keresd fel, és az adott sorrendet követve szórd fel mindet.

AMNESIA – THE DARK DESCENT

Az Amnesia - The Dark Descenttel lenne problémám, ami a májusi számhoz volt teljes játék. A játék tetszik, és ahogy írtátok tényleg nagyon ijesztő. De nem is ezzel van a baj. Az a problémám, hogy amikor Daniel sötétbe kerül, akkor az egész kép megfordul, és fordítva látok mindent. S néha amikor fényben vagyok, s az elmeállapota is „kristálytiszta" akkor sem múlik el. Azt szeretném megkérdezni, hogy ez normális, vagy valamiféle hiba, és ha az, akkor hogy lehet rajta segíteni?
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ **LOACHLAN**

Ez bug, pontosabban vagy a VGA driverből kellene frissebbet feltenni, vagy a beállításoknál a játékban kapcsolgasd ki az összes advenced részben található nyavalyát. Általában a kettő közül az egyik beválik...

KING ARTHUR 2

Tudnál segíteni nekem? Megvettem a King Arthur 2-t, de folyton akadozik, már maga a játék lassan indul, tölt be, a csaták is nagyon akadoznak. A felbontást is lejjebb vettem, de még úgy is akadozik, és a rendszer követelmények mind az ajánlottban vannak nekem, szóval nem tudom mi a gond.

Nem tudom, mennyire erős géped van, de elég nagy az étvágya a KA2-nek. Ha valóban megvan legalább a 4GB RAM egy erős proci, és egy közepes VGA, akkor valahol a beállítások, driverek tájékán lesz a hiba. VGA drivert mindenképp frissíts, aztán a játékon belül a legnagyobb fogyasztókat kapcsold ki, vagy tedd minimumra:
Ambient Occlusion
Antialiasing
Motion Blur
PhysX ●

Bivalyerős üzleti noteszgépek az Acertől

TERMÉK NEVE **TRAVELMATE P6** GYÁRTÓ **ACER** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Az Acer a megannyi játékosoknak tervezett notebook helyett inkább a klasszikus megoldásokra esküszik: igényes, letisztult noteszgépeket gyárt, melyek a dolgozó réteg számára épp annyira kielégítők, mint a multimédiás igényekkel rendelkező vásárlóknak. Ezt a célkitűzést öregbíti az újonnan bejelentett TravelMate P6 laptopszéria, mely három különböző méretű modellt foglal magába.

A három gép között mindössze átlóban találunk különbséget: a 13,3, 14 és 15,6 hüvelykes képernyővel szerelt modellek külalakja és felépítése is majdnem teljesen azonos. Processzor terén nem tudunk részletes adatokkal szolgálni, de az már biztos, hogy Intel Ivy Bridge processzorok dorombolnak a gépek belsejében. Memóriából legfeljebb 8 GB-ot tetethetünk beléjük, háttértárnak pedig adott a 750 GB-os merevlemez, melyet egy 256 GB-os SSD egészít ki, hogy ne teljen ezer évbe, mire a rengeteg üzleti szoftverrel együtt feláll a rendszer. Mivel a P6-osok kifejezetten munkára és médialejátszásra valók, masszív grafikus teljesítményt hiába is várunk: a HD Graphics 4000 elég kell, hogy legyen a legtöbb alkalmazásnak.

A képernyők mérettől függetlenül LED háttérvilágítású, 1366x768-as natív panelek. Fontos megjegyezni, hogy egy gyakran magunkkal hordott eszköz esetében létfontosságú az adatvédelem, így az Acer a saját ProShield Security megoldásain túl az Intel Anti-Theft technológiát is licencelte, mely segítségével az ellopott gépek könnyen lekövethetővé válnak. Sajnos megjelenési dátummal és árral egyelőre nem szolgálhatunk. ●

Játékosoknak tervezett monitor, IPS-szel szerelve

TERMÉK NEVE **FORIS FS2333** GYÁRTÓ **EIZO** MEGJELENÉS **2012 JÚLIUS** ÁR **NEM ISMERT**

Bár a TN+film képernyőpanelek meglehetősen elavultnak számítanak, játékokhoz még mindig a legjobb választásnak tűnnek, hisz gyorsak, mint a villám. Vannak azonban gyártók, akik szerint ideje kimászni a barlangból és minőségi képet nyújtani a gamereknek. Ilyen cég az Eizo is, melynek legújabb, 23 colos IPS-paneles monitora, a Foris FS2333 3,4 ms-os válaszidejével a leggyorsabb kategóriájában. Fontos megjegyezni, hogy a késleltetés is mindössze 1 ms. A két HDMI-vel, egy D-Subbal és egy DVI-vel szerelt monitor július folyamán kerül a boltokba, árat azonban egyelőre nem közölt az Eizo. Ha nem lesz túl drága, trend is lehet belőle, ami kellemes alternatíva volna a TN+film megoldásokkal szemben. ●

A Nokia lecsapott a Scaladóra

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **NOKIA** MEGJELENÉS **NINCS** ÁR **NINCS**

A Nokia jó ideje anyagi nehézségekkel küzd, tény viszont, hogy csak költségcsökkentéssel még egyetlen hardvergyártó sem állt lábra. Ahhoz, hogy minden rendben menjen, kellenek új fejlesztések is, melyeket minden bizonnyal örömmel szállít a finnek által nemrég bekebelezett Scalado. A viszonylag kicsi svéd vállalat fényképezési megoldásait rengeteg gyártó licenceli szerte a világon, és bár azt nem tudni, hogy a Nokia mennyiben kurtítja meg a jogok kölcsönzésének lehetőségeit (már ha gondolkodik egyáltalán ilyesmin), a vállalat feltett szándéka a Lumia okostelefon-család képalkotási képességeinek gyorsütemű fejlesztése, hogy beérhessék a kissé elszaladt konkurenciát. Mi tagadás, ideje lenne már... ●

Késik a Galaxy Note 10.1

TERMÉK NEVE **GALAXY NOTE 10.1**
GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2012 ŐSZ** VÁRHATÓ ÁR **549 DOLLÁR**

A látványos Galaxy Note 10.1-et eredetileg szeptemberre várták a vásárlók, az Amazon.com-on már sokan elő is rendelték a terméket a hivatalos, 549 dolláros áron. Sajnos azonban a Samsung bejelentette, hogy az ott olvasható kora őszi időpontot nem tudják tartani, mert kénytelenek voltak megváltoztatni a gyártás ütemtervét. Persze hosszú késéstől nem kell tartani, a Galaxy Note 10.1-esek még az ősz első felében boltokba kerülnek, de hogy pontosan mikor, azt egyelőre nem árulta el a koreai cég. ●

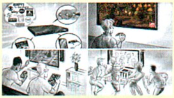
Játékosokra tör a Genius

TERMÉK NEVE **DEATHTAKER ÉS GENIUS GX EGÉR; IMPERATOR PRO BILLENTYŰZET; GENIUS SP-I250G GX GAMING, GENIUS SW-G2.1 3000 ÉS SW-G2.1 1250 HANGFALAK; GENIUS HS-G700V CAVIMANUS, GENIUS MORDAX ÉS HS-G550 LYCHAS HEADSETEK**
GYÁRTÓ **GENIUS** MEGJELENÉS **2012 NYÁR** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERTEK**

Bár a Genius eddig nem igazán érdeklődött a játékosoknak tervezett perifériák iránt, az idei Computexen egy egész hardvercsaládot leplezett le, melynek tagjai mind-mind a gamerek igényeihez igazodnak. Egerek, headsetek, billentyűzetek és persze hangfalak... van itt minden, ami szem-szájnak ingere. Az új eszközök még a nyáron boltokba kerülhetnek, reméljük hát, hogy hatásos lesz a gyártó belépője. ●

Jövőre jön az Xbox 720?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**



A cikk írása előtt nem sokkal szivárgott ki egy érdekes, 56 oldalas prezentáció az internetre, mely állítólag egy 2010-es Microsoft anyag az új Xboxról, amire simán 720-ként hivatkoznak a dokumentumok. Az infók szerint az új konzol jövő év végén érkezik, hatszor lesz erősebb az Xbox 360-nál, alapfelszereléseként tartalmazza a Kinect 2.0-t és Blu-ray lejátszót is kap, csak a miheztartás végett. Figyelem, ezek nem hivatalos hírek, azokra várnunk kell a bejelentésig, tessék őket pletykaként kezelni! ●

HTPC-k egész garmadájával rukkolt elő az AsRock

TERMÉK NEVE **MINI SERIES, VISION HT SERIES, VISIONX SERIES** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012 NYÁR** ÁR **NEM ISMERT**

Az asztali médialejátszók előretörésével mindenki szentül hitte, hogy a HTPC-knek vége, holott dehogyis, sőt, most kezdődik csak az igazi roham. Az idei Computexen az AsRock médiaboxként funkcionáló számítógépek egész seregét villantotta, jelezve, hogy a trend feléledőben van. Három különböző felépítésű gép szerepelt a kiállításon, haladjunk hát sorban, leggyengébbtől a legerősebbig! A MINI Seriesnek keresztelt apróság egy AMD Brazos 2.0-s, 1,7 GHz-en futó E2-1800 APU-val felszerelve érkezik. A videofunkciókról egy turbóval együtt 680 MHz-en üzemelő HD 7340 integrált egység gondoskodik, a beépített merevlemez mérete pedig 320 GB. Optikai meghajtóból az alapkiszerelésnek számító DVD mellett Blu-ray lejátszó is kérhető.

X
VISION
series
ASRock

A középmezőnyben úszó Vision HT Series már kicsit futurisztikusabb dizájnnal és erősebb belsővel büszkélkedhet. A fehér doboz Intel Ivy Bridge Core i3, i5 és i7 APU-kkal rendelhető, igaz, dedikált grafikus kártya helyett cserébe csak egy HD Graphics 4000-et ajánl a gyártó. A merevlemez-kapacitás 500 GB-tól 750 GB-ig terjed, a memória mennyisége pedig 4 GB – ez pontosan duplája a MINI-ben található moduloknak. A csúcskategóriát egy matt fekete doboz, a VisionX Series képviseli (képünkön), mely processzor tekintetében egyezik a Vision HT-vel, csak épp a VGA szerepét egy masszív AMD Radeon HD 7850M ölti magára és alapból jár mellé a 750 GB-os tárhely. A csatlakozók részletezésétől eltekintenénk, mindegyik gépen ott van, ami igényes HTPC-hez kell. Árat nem tudunk.

Átlátszó pendrive a Kingmaxtól

TERMÉK NEVE **UI-05**
GYÁRTÓ **KINGMAX** MEGJELENÉS **NEM ISMERT**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Computex nem hozott hangos Kingmax-bejelentéseket, de azért a világ első átlátszó pendrive-ját csak-csak megvillantotta a cég. Az UI-05-nek keresztelt különös apróság tulajdonképpen egy Chip-on-Board technológiával készült sima adattároló, melynek felülete teljesen átlátszó, így bárki szemügyre veheti a kábeleket és magát a flashalapú memóriaegységet. Az UI-05 több méretben is kapható lesz: várható 4, 8, 16 és 32 GB-os verzió is (sajnos nagyobb nem, pedig biztos szép dísze lenne a tévé oldalának a maga kék ledjével). Árat és megjelenési dátumot persze véletlenül sem közölt a Kingmax, így sajnos nem tudjuk megmondani, mikor és mennyi pénzért nézegethetjük meg a kicsikét a saját kezünkben...

Csúcsteljesítményű VGA-k várhatók

TERMÉK NEVE **MARS III, GEFORCE GTX 690 2WIN GEMINI, RADEON HD 7970 X2 DEVIL 13, RADEON HD 7970 ICEQ X2** GYÁRTÓ **ASUS, EVGA, POWERCOLOR, HIS** MEGJELENÉS **NEM ISMERTEK** ÁR **NEM ISMERTEK**

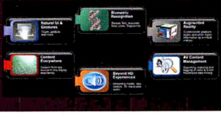
A Computex 2012-n több nagy VGA-gyártó is bejelentette saját, limitált példányszámban készülő és eszelős teljesítményű videokártyáját, melyeket természetesen csak a leggazdagabb játékőrültek engedhetnek meg maguknak. Mivel helyszűkében vagyunk, ezért most az eszközök részletekbe menő ismertetésétől eltekintenénk, szigorúan a lényegre szorítkozva. A sorban az első szörnyeteg az Asus MARS III: két darab GK104-es Nvidia GPU adja a savát-borsát, azaz tulajdonképpen egy duplázott GeForce GTX 680-assal állunk szemben. Memóriából chipenként jut 4 GB GDDR5, játék legyen a talpán, ami ezt mind betölti. Nagyon hasonló az Asus modelljéhez az EVGA gyártotta GeForce GTX 690 2Win Gemini: itt is két GK104-es GPU-val van dolgunk összegyúrva, szintén 4-4 GB memóriával. Akiknek már kezd herótjuk lenni a sok Nvidia terméktől, fellélegezhetnek, mert a PowerColor az AMD megoldásait favorizálja: az ördögi névvel ellátott Radeon HD 7970 X2 Devil 13 szintén egy duplakártyás hibrid, mely két AMD Tahiti cGPU-ra épült. A memóriák száma itt még az előbbieknél is magasabb, mert 6-6 GB GDDR5-tel találjuk szemben magunkat a masszív kártya felületén. Érdekesség, hogy míg a fenti VGA-k „csak" négy, addig a Devil 13 már hat monitor meghajtására is alkalmas. Az utolsó a négyes fogatban a HIS Radeon HD 7970 IceQ X2: a kártya nagyon hasonlít a PowerColor termékére, gyakorlatilag ugyanazokból az alkatrészekből áll. Várható megjelenést és árakat egyelőre nem tudunk mondani, igaz, utóbbiaktól félünk is rendesen...

IceQ X²
HIS
HIS

AMD: Heterogén technológiával a jövő felé

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **NINCS** ÁR **NINCS**

Nemrég ért véget az AMD Fusion Developer Summit, mely rendezvény során a technológiai fejlesztésekért felelős igazgató, Mark Papermaster felvázolta, hogyan képzeli el a neves processzorgyártó az elkövetkezendő évek fejlődési útját. Mark szerint a kulcs az úgynevezett heterogén módon programozható chipegyüttesek, amikkel minden platformon hasonló irányt vehet az előrehaladás. Magyarán az APU-k jönnek és tarolnak, el lehet felejteni az unalomig ismert, és egyben már évek óta gyengeségeket mutató architektúrákat. Az AMD hat lehetséges felhasználási területet lát az APU-k számára. Egyike ezeknek a vizuális és hang alapján történő kommunikáció, melyre a Kinectet hozták fel példaként, s melyen rengeteget gyorsíthat egy erre optimalizált IGP. Manapság a biztonság is létfontosságú kérdés lett, és bár a titkosított jelszavak egyelőre elegendők, pár év múlva a retinaszkennelés lehet a legbiztosabb módja tartalmaink megóvásának. Kissé futurista elgondolásnak tűnik a kiterjesztett valóság koncepciója, mely szerint az APU „lemodellezi" a látott testünket, hogy jóval kényelmesebben mozoghassunk a virtuális világban – például egy online ruhaboltban így rögtön fel tudjuk próbálni a kiszemelt darabot. Végül, de nem utolsó sorban adott a minél élesebb kép és a 3D-s megjelenítés kihívása, melyek elsősorban a szórakoztatás szempontjából sarkalatosak. Papermaster azzal zárta a prezentációt, hogy az APU-kra meg kell tanulnunk más szemmel nézni, hisz lassacskán kinövik a klasszikus szerepköröket.



GIGABYTE G1.SNIPER M3

Ha lassan is, de végre a játékosok is elfogadják, hogy egy játék PC attól, hogy kicsi, még lehet izmos és minden földi jóval felszerelt. Az igazi áttörést ezen a területen az LGA1155 hozta, ami lassan már két éve az Intel fő platformja az asztali gépek piacán. 2012 első felében ehhez érkezett egy újabb chipkészlet-család, amiből a Gigabyte a létező legjobbat, a Z77-et használta fel minden hájjal megkent, mégis miniatűr játékos lapjának elkészítéséhez.

A G1.Sniper M3 egy microATX formátumú alaplap, így a szokásosnál jelentősen kisebb házban is elfér, azonban a méret ellenére a Gigabyte igyekezett minél több hasznos szolgáltatást rázsúfolni. A tulajdonságok átböngészésekor jól látható, hol húzta meg a határt a gyártó a szolgáltatások hozzáadásában azért, hogy az ár versenyképes maradhasson. Üdvözlendő döntés, hogy a vezérlőknél nem spóroltak a tervezők, így Intel gigabites LAN-t és Creative HD Audio vezérlőt kapunk, továbbá fontosnak tartották az SLI támogatás kiépítését és a Virtu MVP-t is. Ezek valóban hasznos szolgáltatások, amiket bármelyik tulajdonos ki is tud használni. Az alig több mint 40 ezer forintos árba azonban jó pár extra nem fért bele, ami leginkább a tuningolóknak fog hiányozni. A VRM áramköröket és az alaplapi chipet egy egészen egyszerű borda hűti, tuningnál ezt biztosan meg kell támogatni egy tökéletes házhűtéssel. Hiányoznak az alaplapi kapcsolók, valamint a POST kijelző is, amik hasznos segédeszközei a tuningolásnak, azonban normál üzem mellett, házba szerelve már kevésbé életbevágóak.

Csatlakozásokból és extra vezérlőkből sem pakoltak feleslegesen sokat a lapra a tervezők, bár az öt darab SATA talán ma már kevés lesz néhány felhasználónak. USB 3.0-ból is csupán négyet kapunk, amiből kettőt vezettek ki a hátlapra. Emellett mind a négyféle monitorcsatlakozást megkapjuk és plusz négy USB 2.0-t is – ez ugyancsak nem túl sok, de könnyedén orvosolható egy párszáz forintos hátlappal.

A teszt során jól szerepelt a G1.Sniper M3: mindvégig stabil volt, és jó eredményeket ért el a Core i5-3570K processzorral szerelt rendszer. A Gigabyte grafikus BIOS-a nekünk tetszett, látványos és hasznos szolgáltatásokat kínál, de tény, hogy a kezelőfelület sebességén még lehetne egy kicsit javítani.

Játékosoknak szánt microATX lapról lévén szó adja magát, hogy összehasonlítsuk az ASUS Maximus V Gene-nel, ami szintén ugyanezt a szegmenst célozza. Az ASUS hardverének felszereltsége egyértelműen jobb, a hűtés, az extrák, a BIOS, a tuning-támogatás egyaránt, cserébe azonban jelentősen drágább is. Aki nem szeretne extrém módon tuningolni és vállalja, hogy nagyon odafigyel a házhűtésnél, tökéletesen elégedett lesz a Gigabyte G1.Sniper M3-mal. ●

9.3

Eszköz
alaplap
Info
www.gigabyte.com
Ár
43 500 Ft

ACER ICONIA TAB A510

Bár az Acer eddig nem lett igazán sikeres az ICONIA Tab családba tartozó táblagépeivel, azért nem adják fel, és szériáról szériára javítanak a készülékeken.

09
12
56°F
London
acer

A most kipróbált A510 már az újabb modellek közé tartozik, és a specifikációi alapján kifejezetten ígéretesnek tűnik. Ezek szerint a 10"-os és 1280×800 pixel felbontású kijelző alatt egy NVIDIA Tegra 3 SoC-t találunk, 1 GB RAM-mal és 32 GB-nyi háttértárral. Ez utóbbiból egyébként 27,41 GB áll rendelkezésünkre a felhasználói adatokhoz és a programok telepítésére, így hosszabb távon jól fog jönni a microSD kártyás bővítési lehetőség.

Bár táblagéppel nem könnyű fotózni, az A510 hátáról azért nem hiányzik az 5 megapixeles, 720p-s filmfelvételek készítésére is képes kamera, az előlapra pedig egy 1 megapixeles érzékelő került, ami videotelefonáláskor jön majd jól. A hátlapi modul 720p-s korlátozása egyébként azért érdekes, mert a Tegra 3 elég gyors lenne a 1080p-s videókhoz is, úgy tűnik, itt inkább a kamera érzékelőjének sebessége a visszafogó tényező.

Külsőleg az A510 az igényesebb táblagépek közé tartozik, összerakása jó, az anyagok sem gagyik, bár a hátlap ezüstszínű műanyagja össze sem hasonlítható az iPadnél vagy a Transformernél használt fémmel. A gép oldalai jórészt üresek, a bal szélére a fülhallgató csatlakozója és a Power gomb, a jobb szélére pedig a micro HDMI kimenet, és egy kihajtható fedél mögött a microSD kártyahely került. Az alsó élén van a töltésre és adatátvitelre is szolgáló microUSB, felül pedig a hangerőállító és a képernyőforgatás kikapcsolója. A gombok meglepően jól sikerültek egyébként, határozott nyomáspontjuk van, a hangerőállítón pedig pár bütyköt is elhelyeztek, így könnyű megtalálni őket.

Az általunk tesztelt gépen az Android legújabb, 4.0.3-as verziója fut, amelyen az Acer nem is igazán változtatott. Az alsó státuszsoron középen találhatunk egy szokatlan ikont, amivel a gyártó Ring nevű alkalmazását hívhatjuk elő. Ez négy testre szabható ikont és egy feladatkezelőt jelenít meg, de az igazat megvallva a dizájnt leszámítva az Android 4-en sok hasznát nem vettük. A gyárilag telepített szoftverek közül érdekes lehet az Aupeo nevű webrádió kliens és az Evernote, amelyek nem képezik az alap ICS-es szoftvercsomag részét. Új alkalmazásokat természetesen a Play (korábbi nevén Android Market) áruházból tölthetünk le, ahol azonban még viszonylag kevés a kifejezetten táblagépekre optimalizált alkalmazás és játék. Szerencsére teljesítményben legalább nincs hiány, a 3D-s képességeket mérő GLBenchmark 2.1.4 esetében az Egypt 2.1 mérésnél 70 fps-t ért el, míg a SmartBench 2012 gamerek szempontjából 2484 pontra értékelte. Ez egyébként megfelel a hasonló specifikációjú táblagépekének, tehát az A510 nem számít különlegesnek. ●

8.2

Eszköz
táblagép
Info
www.acer.hu
Ár
135 000 Ft

pcguru

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ a Star Wars: The Old Republic-kal

STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC

Éves előfizetés	**(12 lapszám) + SWTOR:**	**22 990 Ft**
Féléves előfizetés	**(6 lapszám) + SWTOR:**	**15 990 Ft**
Negyedéves előfizetés	**(3 lapszám) + SWTOR:**	**12 990 Ft**

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

Bővebb információ:
www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
4.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
5.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

Windows az égből

Nincsen többé 8-10 éves oprendszer, a Microsoft nem hagyja, hogy elkényelmesedjünk és megszokjuk az aktuális Windows hibáit. Helyette ősszel új OS-t kapunk, méghozzá olyat, aminél mindent elkövettek a készítők, hogy megérje váltani. Kipróbáltuk a megjelenés előtti változatot.

Amíg el nem készül a legújabb Windows, a Microsoft igen adakozó és nagylelkű: az ősszel boltokba kerülő Windows 8-ból már a harmadik kipróbálható változat érhető el teljesen ingyen, sőt, egészen jövő januárig teljesen legálisan használhatjuk is azt mindenféle kötöttség nélkül. Erre a nagylelkűségre szüksége is van a szoftveróriásnak, hiszen életbevágóan fontos, hogy megnyerjen magának minket, akik egyre több időt töltünk okostelefonunk, táblagépünk, játékkonzolunk előtt. A felsorolt eszközök lehet, hogy egyszerűbbek, és az „okos" jelző ellenére csak bizonyos célfeladatokra alkalmasak, mégis kényelmesek, egyszerű őket használni és még jól is néznek ki. Ha sikerül az MS fejlesztőinek összehozni azt, amit ígérnek, ősztől a PC is ilyen lesz: egyszerű, látványos, kényelmes, csak éppen továbbra sem buta célszerszám. Kipróbáltuk a Windows 8 legutóbbi, Release Preview változatát és be kellett látnunk, hiába közelítettünk felé óvatosan és előítéletekkel, a Windows 8 iszonyatosan jó lesz!

TÁMADNAK A TÁBLAGÉPEK

2012 nagyon fontos év a Microsoftnak, pedig ha a piac jelenlegi állására és a Microsoft bevételeire vetünk egy pillantást, azt gondolhatnánk, hogy Redmondban mindenki ünnepel, nyaral és Diablo III-azik. Pedig nem így van (legalábbis innen nem úgy tűnik): a Windows 7 komoly sikereket arat megjelenése óta, és már biztosan állíthatjuk, ez az OS a Windows XP utódja, méghozzá méltó utódja.
Az asztali PC-k és a notebookok világa tehát újabb néhány évre biztosítva van az MS-nek, ám az elmúlt két évben felbukkant egy újabb vetélytárs, ami megállíthatatlanul tör előre és már a PC-k világát fenyegeti: ezek a táblagépek. A tablet dizájn egészen más elgondolás alapján készült, hiszen az alkotással ellentétben itt a tartalomfogyasztás van az előtérben. Éppen ezért egyszerű kezelőfelület kell a gép méreteihez viszonyítva hatalmas kijelzőn – erre a Windows 7 nem alkalmas.

Az új Windows-zal a Microsoft nagyon nehéz feladatot vállalt magára: egyszerre szeretne olyan OS-t, ami tökéletesen használható táblagépeken tartalomfogyasztásra, ha pedig „hagyományos" PC-ről van szó, kényelmesen használhassuk ugyanazt a rendszert tartalomkészítésre is, akár a már megszokott programjainkkal. Márpedig a Linux és OS X helyett itt olyan szereplők állnak csatasorban, állig felfegyverkezve, mint az Android és az iOS.

BELÉPÉS: A JELSZÓ A MÚLTÉ

A Windows 8 hivatalosan is támogatni fogja az Xboxnál debütált Kinectet, és még egy sor innovatív technológiát, amivel élvezetesebbé és egyszerűbbé válik a gép és a felhasználó közötti kommunikáció. Ezzel elsőként a bejelentkezésnél fogunk találkozni. A státuszképet felhúzva (egérrel vagy érintőképernyő esetén ujjunkkal) a szokásos jelszavas védelem fogad, ám ez csak az egyik módja a bejelentkezésnek. A Windows 8-at például képi rejtvénnyel is levédhetjük. Itt egy képet kell megadnunk, amin megfelelő sorrendben kell kattintanunk, illetve egérmutatónkat mozgatnunk, így bejelentkezéskor nem kell billentyűzethez nyúlnunk, elég, ha a megadott képünket a megfelelő helyeken megérintjük (vagy kattintunk rajta), rajzolunk rá valami misztikus, csakis általunk ismert jelet, és voilá, máris bejutottunk a gépünkbe.

A WINDOWS 8 ÚJDONSÁGAI

- 32, 64 és 128-bites támogatás
- Patch Guard System
- TLZ fájltömörítési eljárás
- Multimonitor támogatás
- Gyorsabb és stabilabb működés
- Fejlett energiagazdálkodási képességek
- Windows Store
- Szoros integráció felhő alapú szolgáltatásokkal
- Biometrikus felhasználóazonosítás
- Új felhasználói felület (Metro UI)
- Megújult zenelejátszó
- Reset és Refresh funkciók
- USB 3.0 interfész használata
- Xbox Live
- Több operációs rendszer párhuzamos futtatásának lehetősége (Hyper-V 3.0)
- .ISO és .VHD formátumok natív támogatása

És ha már bejelentkezés, akkor ne holmi lokális, offline dologra gondoljunk. A Windows 8 eleve a Live fiókot (ami mostantól már Microsoft fiók) preferálja, így ha ezt használjuk belépéskor, a rendszer azonnal beléptet minket minden Microsoft online szolgáltatásba, beleértve a Messengert, a SkyDrive-ot és az App Store-t is (erről bővebben később).

METRO UI: VISZLÁT, START MENÜ!

A Windows 8 kezelőfelületét éppen ezért az alapoktól kellett újratervezni. Ennek eredménye a Metro UI lett (User Interface), ami a Windows Phone 7.5 OS-ből ismert élő csempéket kapta,

RESZKESS IPAD, ITT A SURFACE

A Microsoft a főellenség bevált receptjét alkalmazza a Windows 8-as gépeknél, vagyis saját Windows 8 táblagépet dob piacra Microsoft Surface néven.

A júniusban bemutatott tabletnek két változata lesz. Az olcsóbb és könnyebb ARM processzora épül, kb. ugyanarra lesz képes, mint egy felsőkategóriás Android tablet, ám a Windows RT fog futni rajta. A Pro változat ezzel szemben Intel Core i processzort és komplett, x86-os PC alapot kap, lesz rajta USB 3.0 csatlakozás és teljes értékű (x86 kompatibilis), 64 bites Windows 8 Pro-t futtat majd. Cserébe ez a táblagép drágább és nehezebb is lesz, de az ígéretek szerint ugyancsak sokáig bírja majd egyetlen töltéssel.

MIT ÉS MIKOR: WINDOWS 8-AT ÖTEZERÉRT?

A Windows 8 ősszel érkezik, hivatalos megjelenési dátum lapzártánkig nem került nyilvánosságra, de nem lepődnénk meg, ha már akár októberben a boltokba kerülne az új OS. Az eddigi rengeteg változat helyett csupán kétféle x86-os verzióval készül a Microsoft. Az általános, kb. Windows 7 Home Premiumnak megfelelő felszereltségű Windows 8 mellett lesz egy Windows 8 Pro is, ami a vállalati igényeket igyekszik majd kielégíteni domain kezeléssel és egyéb finomságokkal. Természetesen mindegyik verzióból lesz 32 és 64 bites is, de a Microsoft már egyértelműen az utóbbit javasolja mindenkinek. Az ARM-alapú, nem x86-os táblagépeken a Windows RT (Run Time) fog futni, ami kezelőfelületében és online Microsoft szolgáltatásaiban teljesen megegyezik az x86-os Win8-akkal, ám régi programjaink ezen a változaton értelemszerűen nem fognak futni. Jó hír, hogy a Microsoft azokra is gondol, akik nyáron vesznek új, Windows 7-es PC-t. Ha te is ezek közé tartozol, mindenképpen regisztrálj a Microsoft weboldalán, így a Win8 megjelenésekor 15 euróért cserébe tiéd lehet egy Windows 8 Pro frissítési licenc, amivel leválthatod új gépeden a Windows 7-et a legújabb MS oprendszerre.

MÁR TE IS KIPRÓBÁLHATOD A WINDOWS 8-AT A MEGJELENÉS ELŐTT, HISZEN A RELEASE PREVIEW MEGTALÁLHATÓ A DVD-MELLÉKLETEN .ISO FORMÁTUMBAN, CSAK KI KELL ÍRNI EGY DVD-RE, ÉS MÁRIS TELEPÍTHETED AZ ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZERT.

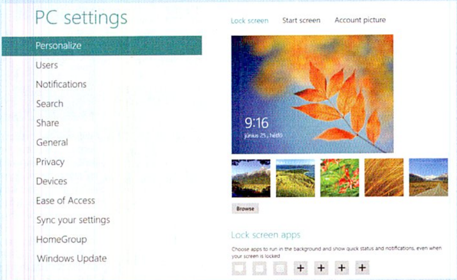
A TÁBLAGÉPEK ELKÉPESZTŐ ROBBANÁSÁRA VÁLASZUL A MICROSOFT EGY MINDEN PLATFORMON KÉNYELMESEN HASZNÁLHATÓ OPERÁCIÓS RENDSZERT ALKOTOTT

valamint egy kézzel és egérrel is kényelmesen kezelhető menürendszert. Két lovat kell megülnie a Microsoftnak, vagyis a fejlődés és táblagépek felé nyitás mellett a megszokott, windows-os felületet is biztosítani kell a hozzá tartozó kompatibilitással, ezért egy, a Windows 7-esre kísértetiesen hasonlító Asztal is elérhető a Windows 8 Metro menüjében. Ha erre a csempére kattintunk, a klasszikus Asztalt kapjuk, tálcával, minialkalmazásokkal és ikonokkal. Ami eltűnt, az a Start menü. Helyét az aktív sarkok és élek váltották fel, vagyis a jobb alsó sarokba húzva egerünket, egyetlen kattintással visszatérhetünk a Metro felületre, vagy a programváltó oldalsávot hívhatjuk elő. Jobb egérgombra egy nagyobb menü jön elő, amiben fontos, gyakran használt Windows szolgáltatásokat érünk el. Ezt leszámítva minden maradt a régiben, sőt, a Microsoft ígéretet tett arra, hogy ami fut Windows 7 alatt, az futni fog a Windows 8 klasszikus nézetében is, ablakkal, fejléccel, tálcaikonnal és a többi szokásos látványelemmel.

Ennél sokkal érdekesebb a Metro felület, amit sokan elsőre lekezelnek és butának titulálnak, pedig a Metro UI minden, csak nem buta. Épp ellenkezőleg: attól függően, hogy billentyűzet + egér kombinációval, vagy éppen érintőképernyővel irányítjuk, más és más funkciókat kínál, amivel a navigálás egyszerű és gyors. Például nem kell a futtatás parancsot vagy Start menüt keresnünk, elég, ha elkezdjük begépelni a kívánt parancs, alkalmazás, fájl stb. nevét, a Metro máris keres, rendszerez, csoportosít, és azonnal megmutatja, miket talált az adott utasításunkra. Például a Paint vagy a beépített lemezkezelő elindítása pár gombnyomás csupán, pedig a Metro felületen nem is látszanak alapértelmezetten.

Az ikonok után komoly változást hoznak a csempék, amik nem holmi statikus grafikai elemek. Az aktív csempék folyamatosan frissítik tartalmukat, ellenőrzik leveleinket, frissítik képeinket, chat üzeneteinket, az időjárást, a híreket, a valutaárfolyamokat és minden egyebet, amit azonnal láthatunk is a felületen. Nem kell, hogy fusson például a Messenger, az időjárás vagy a levelezés, ha új levél, üzenet stb. érkezik, a csempe mutatni fogja azt.

Első pillantásra rejtve van ugyan, de a legtöbb időt a Charms oldalsávon kattintgatva fogjuk tölteni. Ez a jobboldali oldalsáv kapcsolja össze a programokat a rendszerrel és egymással (Share), itt találjuk a beállításokat, és itt tudunk egyszerűen visszaváltani a Metro kezdőlapjára is. Amit mindenképpen fontos kiemelni, az a Share opció, ami abban segít, hogy többé ne kelljen feltétlenül fájlokban gondolkodnunk. Például megírunk egy dokumentumot, elkészítünk egy képet, de azt nem kell megjegyeznünk, hová is mentette a program, elég, ha a Share (megosztás) gombra kattintunk és kijelöljük, melyik szolgáltatásban szeretnénk használni, legyen az például levelezés, Facebook, chat stb. a rendszer automatikusan összekapcsolja egymással a programokat, és elvégzi köztük az adatok átvitelét is.



Choose apps to run in the background and show quick status and notifications, even when your screen is locked

APPOK VILÁGA: A SETUP VAJON MI?

Ha kopna a Metro felület, az először a Store csempén látszana meg. Ide mindenképpen látogassunk el, mert számtalan programot szerezhetünk be ingyen, egyetlen kattintással méghozzá pontosan úgy, ahogy azt a telefonunkon, táblagépünkön megszoktuk. A rendszer automatikusan beléptet minket, mi pedig csak kiválasztjuk a tematikus csoportokból, toplistából vagy kereső segítségével az érdekes Appokat, kattintunk egyet a telepítés gombon és pár pillanat múlva kapjuk a diszkrét értesítést, hogy Metro kezdőlapunkról azonnal indíthatjuk a kívánt programokat. Ez azt jelenti, hogy nincsen többé letöltés, setup.exe, telepítési könyvtár, kattintgatás a tovább gombra, csak egyetlen Install gomb és már indulhat is a program.

Ezek a Metro Appok egészen másképp viselkednek, mint a klasszikus Win32/64 programok: ablakok helyett teljes képernyőn futnak (ami megosztható más alkalmazásokkal) és nem lehet őket egyszerűen bezárni. Noha létezik egy eldugott menüpont, ahol mégis bezárhatjuk a felesleges Appokat (vagy a felső élüket megragadva lehúzzuk őket a kép aljára), a rendszer ezeket az alkalmazásokat úgy kezeli, hogy ha nincsenek fókuszban, elveszi tőlük a teljes processzoridőt és minimalizálja a memóriafoglalásukat is. Ha átváltunk egy ilyen, parkoló pályára állított Appra, a rendszer pillanatok alatt prioritást ad, és onnan folytathatjuk a munkát/játékunkat, ahol abbahagytuk.

FOLYT. KÖV.

A cikkben csak néhány érdekességével és fontosabb újdonságával foglalkoztunk a Windows 8-nak – a Microsoft fejlesztői ennek többszörösét zsúfolják a készülő oprendszerbe. Az elkövetkezendő hónapokban ezekre is kitérünk majd, ahogy azt is megnézzük, mire számíthatunk a játékok terén az új Window-zal, amiben már a DirectX 11.1 dübörög. ●

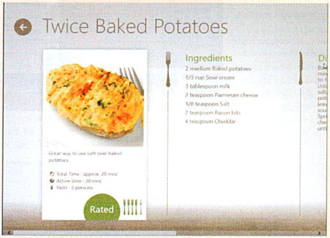
A LEGJOBB alkalmazások WINDOWS 8-RA

Igaz, hogy a Windows 8 még csak a Release Preview változatnál tart, tehát a legjobb esetben is csak erősen béta állapotúnak neveznénk, a hozzá kapcsolódó Store nevű alkalmazásbolt már szépen működik.

Nyilván az itt elérhető alkalmazások száma még elég alacsony, ami annak is köszönhető, hogy egyelőre kizárólag ingyenes programok kerültek fel. Ez persze rögtön elejét is veszi annak, hogy az igazán komoly szoftverekkel is megismerkedjünk. Na de mitől lesz egy program szerintünk Windows 8-as? Természetesen nem attól, hogy fut a legújabb Microsoft operációs rendszeren, hiszen akkor már most milliószám állnak rendelkezésre szoftverek, a Photoshoptól a Call of Duty: Black Ops-ig. Az írásunkhoz kiválasztott alkalmazásoknál ehelyett az volt a kritérium, hogy az új Metro kezelői felületet kihasználó programok legyenek, amelyek így érintőképernyőkön és táblagépeken lesznek majd igazán népszerűek.

COOKBOOK

Állandóan visszatérő témája a közeljövőt bemutató reklám- és marketinganyagoknak, ahogy a háziasszonyok a konyhában elhelyezett érintőképernyős terminálról vagy táblagépről nézik le a receptet. A CookBook körülbelül ezt az élményt nyújtja nekünk, ugyanis körülbelül 200 ezer recept közül válogathatunk, amelyek nagyjából a teljes kínálatot felölelik a zsíros kenyértől a naranccsal töltött pekingi kacsáig. A program csak 1,4 MB-ot foglal merevlemezünkről, így kitalálható, hogy a fotókkal gazdagon illusztrált szoftver használatához elengedhetetlen az internet. A CookBook indulása után egy aznapi külön receptsorozattal fogad bennünket, a további ételeket pedig baloldalon, kategóriákba sorolva találjuk. A nekünk tetsző recepteket kedvencek és kipróbálandók csoportokba is besorolhatjuk, a közösségi sütés élményét pedig a kommentelési lehetőség nyújtja. A CookBook hátránya a magyar közönség számára az angol nyelvű összetevők és leírások mellett az amerikai méretezési rendszer (csészék, kanalak, font és uncia) használata.

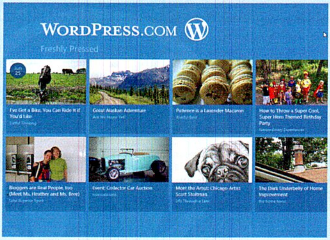

Twice Baked Potatoes

Great way to use Left over baked potatoes

Total Time : approx. 20 mins
Active time : 20 mins
Yield : 2 persons

Ingredients
2 medium Baked potatoes
1/3 cup Sour cream
3 tablespoon milk
2 teaspoon Parmesan cheese
1/8 teaspoon Salt
2 teaspoon Bacon bits
4 teaspoon Cheddar

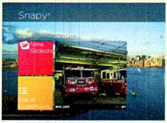
WORDPRESS.COM


WordPress.com
Freshly Pressed
Jun 25
I've Got a Bike, You Can Ride It if You'd Like
Great Alaskan Adventure
Patience is a Lavender Macaron
How to Throw a Super Cool, Super Hero Themed Birthday Party
Bloggers are Real People, too (Meet Ms. Heather and Ms. Bree)
Event: Collector Car Auction
Meet the Artist: Chicago Artist Scott Stoltman
The Dark Underbelly of Home Improvement

Elég nagy divat mostanában a saját blog, és viszonylag sokan használják erre a célra a WordPress.com által biztosított ingyenes felületet és CMS-t. Az általuk készített kliens először is segít a már működő blogok megosztásában, ugyanis indulófelületén a nemrég frissített blogokat láthatjuk. Amennyiben van saját online naplónk, akkor arra is beléphetünk itt, új bejegyzéseket készíthetünk, és így tovább. Sajnos a funkciók száma elég korlátozott, a klienssel tehát elsősorban már meglévő információkat postolhatunk tovább, valamint más alkalmazásokból származó linkeket vagy képeket oszthatunk meg a Share charm segítségével, ami a jobb képernyőszélen érhető el az erre felkészített programoknál. Az alkalmazás kinézete természetesen szorosan illeszkedik a Metro UI-hoz, tehát minden csempékből áll, ilyen formában láthatjuk például az aktuális blogokat is. Ezzel letisztult és jól áttekinthető felületet kapunk, nagy kár, hogy a program funkciólistája is igen korlátozott – remélhetőleg a jövőben ez majd változni fog.

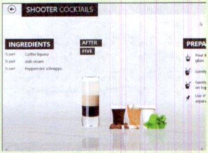
SNAPYX

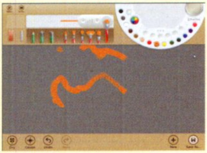
Bár a Windows 8 alapból is képes diavetítésre, nekünk kicsit jobban tetszett a Snapyx nevű alkalmazás. A program kezelése pofonegyszerű, hiszen alig tud valamit: csak meg kell adni a lejátszani kívánt fényképeket, azokat csempék formájában sorba rendezni, és kész. A képek módosításához kapunk három alapvető eszközt is, ezekkel állíthatunk a fényerőn és a színtelítettségen, illetve szükség esetén fekete-fehérre is konvertálhatjuk a fotókat. A program ígéretes, de reméljük, még fejlesztik, hiszen jelen állapotában nem kapunk például időzítési, áttűnési opciókat, a képszerkesztési lehetőségek korlátozottak, a fotók sorrendjén pedig elég nehézkes változtatni.



COCTAIL FLOW

A konyhánál maradva, ám inkább a bulikra gondolva minden lakásban kötelező egy jó kis koktélenciklopédia. A Coctail Flow nevű program azoknak készült, akik nem akarnak mixer iskolába járni. A szoftver több száz italt ismer, amelyeket nemcsak típusuk, alap alkotóelemeik, de színük szerint is csoportosítanak. Mivel a program 42,8 MB-os, látható, hogy offline alkalmazásról van szó, így nem muszáj Wi-Fire csatlakozni a bárszobában sem. Az alkalmazás nemcsak koktélokat ismer, hanem segít feltölteni a bárpultot is alapanyagokkal és segédeszközökkel. A koktélok elkészítését igen részletes leírások segítik, amelyek egyrészt jó minőségű fotókkal, másrészt piktogramokkal illusztráltak, ha pedig változatosságra vágyunk, akkor ott szerepel a hasonló koktélok listája is. A program gyors, használatához pedig még angolul sem kell igazán tudni, hiszen az ábrákból minden kikövetkeztethető.



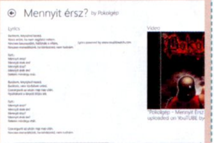


FRESH PAINT

A kapacitív érintőképernyőket imádják a kisgyerekek. Ezen felül imádnak ujjal festeni is, és az utóbbinak általában a szoba fala, a szőnyeg és a ruha látja kárát. A Fresh Paint segítségével mindez immár a múlté, hiszen táblagépen lehet vele festegetni, ami nemcsak egészségesebb, de a jól sikerült munkák elmentését is lehetővé teszi. A program egyébként nemcsak gyerekeknek készült, elég sok funkcióval rendelkezik ugyanis. A színek kiválasztása mellett többféle ecset, toll, ceruza és egyéb rajzeszköz is rendelkezésünkre áll. A háttér lehet mindenféle vászonfajta, különféle papír, vagy akár egyéb anyag is. Az alkalmazásnál a festékek viselkedését is igyekeztek élethűen szimulálni, így van például egy szárítás gomb is, használatával például minimalizálhatjuk a külön festékrétegek összefolyását. A kész képet végül PNG formátumban menthetjük el.

LYRICS

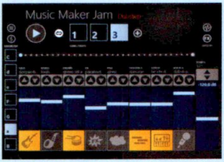
A MusixMatch által készített Lyrics semmi olyan információt nem nyújt, amit egy Google-kereséssel ne tudnánk magunk is kideríteni, de kezelőfelülete gyors, jól is néz ki, ráadásul alig 729 KB, tehát még sok helyet sem foglal. A program elsőként saját zeneadatbázisunkban néz szét a dalok után, ezekhez tehát minden további nélkül rendelkezésre áll majd a szöveg is, ha pedig más nótákra vagyunk kíváncsiak, akkor azokra is rákereshetünk. A kezdőképernyőn egyébként az aktuális amerikai és angol toplista fogad, ezekre tehát még keresnünk sem kell. A dalokról a szövegek mellett YouTube videót is kapunk (erre kattintva az Internet Explorer fog elindulni automatikusan), illetve egy listát a dalt tartalmazó albumokról. A program hibájának mi legfeljebb a korlátozott dalkínálatot rónánk fel, ami főleg a magyar előadóknál érezhető.



PINBALL FX 2

Jó hír a játékgép rajongóknak, hogy a magyar érdekeltségű Zen Studios flipperjátéka elérhető lesz a Windows Store-ban. A keretrendszer ingyenesen letölthető, ebben ki is próbálhatjuk a különböző asztalokat, majd DLC-ként megvásárolhatjuk azokat, melyek elnyerték tetszésünket. Ezekből pedig biztosan akad majd pár, hiszen a Zen Studios érti a műfajt, asztalbeállítások egész sora és rengeteg flippergép (köztük például a Marvel képregény-univerzum szereplőit felvonultató pályák) vár bennünket, így a hosszantartó szórakozás garantált.

MUSIC MAKER JAM

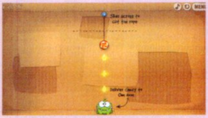


Ha szeretnénk kipróbálni, milyen a zeneszerzők élete, a Windows 8 alatt érdemes letölteni a Music Maker Jam nevű szintetizátor programot. Az egyszerű kezelőfelületen nem lehet eltévedni. Első lépésben válasszuk ki a komponálni kívánt zene stílusát (ez a dubsteptől a jazzen át a housig terjed), majd állítsuk be a nyolcsávos keverőpulton az egyes sávok hangerejét. A programban lehet változtatni a hangok sebességén, stílusán, vannak effektek és rengeteg sample, így nyugodtan szórakozhatunk órákig a megfelelő dallam létrehozásával.

FRUIT NINJA

Nagyképernyős táblagépekre szerintünk kötelező telepíteni a termékbejelentések és vezető menedzserek kedvenc játékát, a Fruit Ninját. A program pont olyan, mint Androidon és iOS-en, ujjmozdulatainkkal kell a felénk repülő gyümölcsöket szétcsapni, tehát nem érdemes hosszan beszélni róla: addiktív és szórakoztató. 51,6 MB-os mérete viszont elég megdöbbentő, igaz, az androidos alkalmazás is több, mint 18 MB-t foglal.

FRUIT NINJA
SLICE FRUIT TO BEGIN
NEW
NEW GAME
DOJO
ACHIEVEMENTS



CUT THE ROPE

Ha nem a gyümölcsszeletelés a kedvenc időtöltésünk, akkor a másik, egy kicsit talán több gondolkodást kívánó játék a Cut the Rope, ahol a cukorkát rögzítő kötél megfelelő helyen és időben történő átvágás--ával etethetjük meg az Om Nomnak nevezett szörnyet.

PUZZLETOUCH

Ahogy a nevéből is kitalálható, ez a program egyszerű kirakós – a mellékelt fotókon kívül természetesen saját képeinkkel is játszhatunk benne. A program háromféle nehézségi fokozatot kínál, a legegyszerűbb 12 részre bontja a képet, a középső ezeket még el is forgatja, míg a harmadik már 35 képrészletet rak ki elénk. Sajnos egy dolog hiányzik a szoftverből, ez pedig az igazán nehéz, mondjuk 1000 darabos kirakós.

puzzletouch
Difficult

Mi lesz veled Vita?

A PS Vita jelene és jövője

[ÍRTA GREG5] **A Sony bivalyerős hardverrel és bődületesen erős játékfelhozatallal indította útjára második kézi konzolját, a PS Vita mégis egyelőre csaknem siralmas eladásokat produkál, főleg a Nintendo 3DS-éhez képest. Megnéztük az E3 tükrében, hova tart a szexi hordozható gép.**

A marketingesek nem hazudtak, az Amerikában és Európában februárban startoló kézi Playstation valóban minden idők legerősebb nyitó kínálatával próbálta meg elcsábítani a játékosokat. A több mint húsz teljes értékű cím között három exkluzív remekmű, az Uncharted, a Wipeout és a Lumines is kiérdemelte az azonnali vásárlást, míg a Rayman, a Marvel vs. Capcom és a ModNation Racers korrekt, élvezetes átültetések voltak a nagygépekről. Február óta azonban elapadt az áradat, pár kisebb letölthető címen kívül semmi érdemleges nem jelent meg a borsos árú masinára, a júniusban befutott Gravity Rush, Mortal Kombat, Killzone trió közül pedig a GR inkább különleges, stílusos, mint kimagaslóan élvezetes, a Killzone vérciki, a Mortal Kombat pedig csak egyszerűen átlagos lett. Érdemes volt hát közel nyolcvanezer forintért megvenni a Vitát februárban, vagy az a nagy nehezen összegereblyézet kétmillió vásárló a Sonyt átkozva füstölög otthonában, és legfeljebb csak nehezéknek vagy ajtótámasznak használja a fekete szörnyeteget?

Az okostelefonok korában hiába a milliónyi extra funkció és lehetőség, a PS Vitát véleményem szerint a használók bő kilencven százaléka csak játékra használja – hisz erre lett kitalálva. A legtöbb elemző velem együtt egyetért abban, hogy a Sonynak hagyni kéne a millió értelmetlen és hasztalan töltelék funkciót, és kizárólag játékfejlesztésre kellene koncentrálnia. Aki megengedhet magának egy kétszázötven dolláros hordozható játékgépet, az valószínűleg nem a leggagyibb 3310-essel a zsebében mászkál, ergo, már elérhető számára minden „extra lehetőség", amivel a Sony próbálkozott a Vitában. A beépített böngésző nevetséges, kőkorszakot idéz, tényleg nem tudom elhinni, hogy bárki ezen olvasgassa napi rendszerességgel a világhálót. Pont az az egy dolog hiányzik belőle, aminek értelme lenne, az online videó nézés (azaz a flash támogatás), ezt viszont ordas nagy késéssel, csak valamikor várhatóan a nyár végén kapjuk majd meg. Szintén abszurd az elképzelés, hogy valaki egy ekkora izét fog mp3 lejátszóként alkalmazni, a beépített videolejátszót pedig eddig csak a letöltött trailerek megtekintésére vettem igénybe. A havonta érkező firmware frissítések ellenére az összes online funkció még mindig lassú és körülményes, mindenre idegesítően sokat kell várni – a beépített Google Mapsen viszont néha sokkal egyszerűbb útvonalat tervezni vagy nézelődni, mint egy átlagos 3 colos telón.

Mindezt igazából sejtettem előre, és igen, én is csak kizárólag a játékok miatt vettem februárban Vitat, azt viszont én sem sejtettem, hogy a Sonynak ennyire nincs „follow up" terve a lehengerlő debütálás után. A már említett júniusi játéktrió mellé ugyan érkezik még a rajongók szívét bizonyára megdobogtató Metal Gear Solid HD is, ám aztán őszig várnunk kell a kínálatbővülésre. Az E3 remek apropót biztosított arra, hogy betekintést nyerjünk a gép őszi-téli ajánlatába is, és felmérjük, van-e esélye a 3DS ellen. Vagy akár csak a fennmaradásra.

KARÁCSONYI ADUÁSZOK

Mi a magunk részéről pénzünket a Liberation alcímű Assassin's Creed kitérőre tennénk. Az exkluzív PS Vitás mellékszál egy teljesen új várost, New Orleanst és friss, Conorral párhuzamos történetszálat hoz be a sorozat életébe egy szexi, félvér női orgyilkost, Aveline-t bemutatva. Mivel jó eséllyel a nagygépes Assassin's Creed 3 is a sorozat legjobbja lesz – szerkesztőségünk legalábbis egyöntetűen a karácsonyi szezon egyik tuti befutójának tartja –, a sok millió rajongóban biztos felmerül majd az igény, hogy a teljes történetet ismerjék meg. Főleg, hogy néhány apró fejlesztés és lehetőség csak mindkét verziót birtokolva lesz elérhető, tehát a PS3-as és a Vitás verziók gyönyörűen kiegészítik majd egymást.

Másik érménket a Call of Duty hordozható verziójára tennénk, annak ellenére, hogy a Declassified alcímet kapó felvonásról szinte semmit nem tudtunk meg sem a Sony konferenciáján, sem az azt követő kiállításon. Az Activision saját csapata fejleszti, nem egy az egyben átirata lesz a Black Opsnak, és erős multi tartalmat kap, de ezen kívül szinte semmit nem árultak el róla, pedig elvileg ő is a karácsonyi szezont fogja erősíteni. Érdekes egyébként, hogy a Ubisoft marketing fejese, Tony Key szerint cége drukkol neki, hogy nagy riválisuk CoD kitérője a Vitán is nagy siker legyen,.mert az hosszú távon nekik is jót tesz az eladott gépszám drasztikus növekedésével. Mellesleg a Ubisoft a Vita legfontosabb éltetője: a cég a kezdeti gyenge eladások ellenére hisz és kitart a gép mellett, és ők is őszre várják a nagy áttörést.

Siker várományos még a MegaMen és a Resident Evil sorozat egyik atyjának, Inafune szannak a Soul Sacrifice nevet kapó agymenése, mely egy sötét fantasy világba helyezett komor, véres, áldozatokkal teli akció-szerepjáték lesz. Hatalmas, groteszk, szürreális lények ellen küzdhetünk majd akár három barátunkkal vállvetve is, a varázslatok pedig a játék nevéhez hűen valódi áldozatokat követelnek majd – ez pedig vélhetőleg Japánban is komoly sikerre számíthat.

Lesz még egy önálló Sly Cooper, mely a sunyi cuki rókát hozza vissza három dimenzióban a mászkálós

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

Az Assassin's Creed sorozat kizárólag PlayStation Vitára fejlesztett címében végre női főszereplővel találkozhatunk

PERSONA 4

A bizarr japán RPG játékban megtapasztalhatjuk, hogy milyen egy vidéki iskolásfiú élete, aki mellesleg képes démonokkal társalogni

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED

A Vita exkluzív CoD epizód a karácsonyi ünnepekre érkezik a boltok polcaira húzós sztorimóddal és masszív multiplayer élménnyel

SOUL SACRIFICE

A Capcom volt alkalmazottja, Keiji Inafune játékában a Golem Book nevű könyv hatalmas szörnyeivel kell szembeszállnunk

programokat erősítve, a LittleBigPlanet hordozható verziója pedig valószínűleg ugyanolyan profi élményt nyújt majd markunkban is, mint a nagyképernyőn. Ez utóbbi két cím mondjuk valószínűleg „csak" a régi Playstation rajongókat fogja lenyűgözni, de ne felejtsük el, hogy belőlük is van vagy jó százmillió.

A Persona 4 valószínűleg a PS2 legismeretlenebb, ám mégis egyik legzseniálisabb japán RPG-je, Atlus névre hallgató fejlesztőcsapata pedig úgy gondolja – és milyen helyesen –, hogy a briliáns harcrendszer és karakterfejlődés a Vitán is megállja majd a helyét. A több új fejezettel bővülő, amúgy is sok tíz órára lebilincselő japán csoda még multiplayer támogatást és a Vita képességeit kihasználó irányítást is kap, így egy valóban mély és hosszú RPG-t is magunkhoz vehetünk karácsonykor, de szintén erős befutónak tűnik a Final Fantasy X HD-sített, felújított változata.

A SONY ÚJ VEZETŐSÉGÉNEK RENGETEG DOLGA LESZ A VITÁVAL, HA NEM SZERETNÉK, HOGY A KÉZIKONZOLJUK ELSÜLLYEDJEN A BUKOTT JÁTÉKGÉPEK TEMETŐJÉBEN

ÁRHÁBORÚ

Mindez korrekt felhozatalt ígér a télre, ám a sikerhez még legalább egy kulcsfontosságú dologra is szükség lesz: árcsökkentésre. A Sony ettől a várakozásoktól bevallottan elmaradó eladások ellenére is erősen elzárkózott eddig, az E3-on sem esett szó árkarcsúsításról, ám az őszre feltétlenül szükség lesz rá – hisz arra még a sokkal erősebb Nintendo is rákényszerült korábban a 3DS esetén. Árcsökkentésre pedig nem csupán a gép, de a programok esetén is szükség van. Az elemzők már a Vita megjelenése előtt potenciális bukási faktornak rótták fel a játékok árazását: főleg az ingyenes vagy párdolláros mobiljátékok idején elfogadhatatlan, hogy minden bolti, memóriakártyás program 40-50-60 dollárba vagy euróba kerüljön. A legnagyobb, exkluzív címek, mint mondjuk az Uncharted: Golden Abyss esetén még talán elfogadható a magasabb árcímke, ám az egyszerű portolásoknál, mint mondjuk a Dungeon Hunter – ahol csont ugyanazt a programot PS3-ra negyed áron is megkaphattuk – tényleg röhejes a több mint tízezer forintos vételár. A mobilokról átvarázsolt Asphalt Injection esetén a horribilis grafikát meglátva még nevetségesebb ez a fajta árképzés, hisz gyakorlatilag ugyanazt a programot kaphatjuk meg telefonunkra négy-öt dollárért. A szakértők és játékosok egyetértenek abban, hogy ha a Sony pár milliónál több Vitát szeretne értékesíteni, akkor alaposan újra kell gondolnia az árképzését. Az első pozitív jelek egyébként már felütötték fejüket: a kezdetben bolti áron vesztegetett letölthető PS Store címek közt főleg a gyengébben teljesítők, rosszabb értékelést kapó programok néhol akár az eredeti ár közel feléért is memóriakártyánkra varázsolhatók. Külön öröm, hogy május óta magyar accounttal is hozzáférhető a piactér, ahol néha a külföldi árhoz képest olcsóbban is hozzájuthatunk címekhez. Szintén nagyon várjuk a PS3-Vita kapcsolatot korrektül kihasználó programokat, az eredetileg annyira hangoztatott kezdd el nagygépen, majd vidd magaddal és folytasd mentésedet Vitán koncepciót egyelőre csak egy darab letölthető címnél láttuk megvalósulni.

GOMOLYFELHŐK

Mindent egybevéve úgy gondolom, közel sem kell még leírni a Vitát. A debütálás után a Nintendonál is kellett egy jó fél évet várni, mire főleg a Mariók képében igazán minőségi programok kezdtek el szállingózni a 3DS-re, a fenti „vista" pedig úgy gondolom, elég impozáns főleg az akciójátékok kedvelőinek. Az őszi-téli szezon azonban sorsdöntő lesz: ha a Sonynál nem sikerül feltornászni az eladott gépek számát – és ezzel együtt a potenciális vásárlóközönséget – jó néhány millióval, úgy egyfajta ördögi körbe jutva a fejlesztők sem fognak tömegesen az új platformra fejleszteni. A Vitának pedig lassan bevételt kéne termelnie, főleg hogy a Sonynak immár komolyan kell foglalkoznia a következő generációval, a Playstation 3 utódjával. A PS3 Cell processzoraihoz hasonlóan valószínűleg a Playstation 4-nek már a megtervezése is dollár milliárdokat fog felemészteni, ahogyan a bevezetése is, hisz kezdetben majd kénytelenek lesznek „jó szokás szerint" áron alul, veszteségesen kínálni az új masinát. Ha hozzávesszük, hogy a Sony egésze immár negyedik éve veszteséges (a részvényárfolyamok a felükre estek vissza néhány esztendő alatt), akkor ez jól mutatja, hogy a világ egyik legnagyobb elektronikai cége is komoly problémákkal küzd, a vezetőség pedig elképzelhető, hogy nem fog sokáig tolerálni egy újabb pénznyelő vadhajtást.

Remény tehát még van bőven, nem hunyt ki a fény az alagút végén, bízzunk benne hát, hogy a Sony új elnöksége összekapja magát gyorsan és rendbe teszi a hordozható gépe körül sokasodó gondokat – ugyanis nem szeretnénk idő előtt búcsút mondani (asztala'Vi(s)ta) a legújabb kedvencünknek. ■

ÁLOMPC

GURU

BIZTOS BEFUTÓK

Az év közepére elmondhatjuk, nagyjából rögzült az erősorrend a hardverek kínálatában, a következő nagyobb változásra őszig még várnunk kell. A processzorok piacán az Intel Ivy Bridge megjelent, nem is kapott rossz kritikákat, de azért a világot nem váltotta meg. Ez jól látszik abból is, hogy Ultra konfigurációnkba továbbra is a kiváló ár/érték arányú, tuningbarát Sandy Bridge Core i5-2500k-t választottuk. Valamivel gyorsabb lenne a harmadik generáció, de az integrált VGA-t amúgy sem használjuk ki, így pedig az ár és a tuninghajlandóság többet érnek. A videokártyáknál a GeForce hatos szériája – játékos szemmel – nagyon jól eltalált konstrukció, de egyelőre a 100 ezer forint feletti felsőkategória az, ahol érdemes ilyen VGA-t választani. Ősszel kapunk egy Windows 8-at, amiről túlzás nélkül állíthatjuk, hogy forradalmi lesz (és egyelőre úgy néz ki, a jó értelemben), ami biztosan magával húzza a hardvergyártókat is. Még több multitouchos kijelző és komplett PC, mozgásérzékelés, Metro felület és Windows Store – a 92. oldaltól részletesen is bemutatjuk az új operációs rendszert.

BASIC

Minden hónapban összeszorult gyomorral ellenőrizzük kiválasztott hardverkomponenseink árait annak reményében, hogy ismét árcsökkenésről vagy minőségi javulásról számolhatunk be. Ebben a hónapban be kell érnetek egy alig több, mint ezer forintos árfarigcsálással, ami elsősorban két alkatrész, az alaplap és a tápegység árcsökkenésének köszönhető. A többi alkatrész párszáz forintos mozgással ugyan, de tartja az árát. Fontos kiemelni, hogy a DDR3 memória drágult nyáron, ezért például a Basic PC-nél gyártót váltottunk (a német CSX megbízható, jó modulokat gyárt), hogy elmossuk az áremelkedés hatását.

Alaplap	Gigabyte B75M-D3H	18 600 Ft
Processzor	Intel Pentium G860	22 600 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× CSX 2 GB DDR3-1333MHz	5 800 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	28 700 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	18 300 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222BB	4 400 Ft
Ház	ASUS TA-822	6 500 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	7 700 Ft
Összesen		**112 600 Ft**

GAMER

A középkategóriás, mindenképpen erősnek mondható konfigurációnál már nem tudtuk tartani vagy csökkenteni az árat, de azért igyekeztünk minimalizálni a drágulást. A processzor drágább lett, ahogy az átlagosnál gyorsabb, passzív hűtésű memóriamodulok is, és bizony a VGA-ért is többet kérnek, mint múlt hónapban. Ez utóbbi várhatóan addig nem is fog változni, amíg meg nem érkezik a hatos széria középkategóriás csapata, a GTX 660 és társai. Ennek ellenére ne féljünk a GTX 560 Ti-től – még 1-2 év múlva is vígan elfutnak majd rajta a játékok. A CPU-nál érdemes elgondolkodni a nagyobb, 6200-as modellen, ami plusz 6 ezer forintért érezhetően nagyobb teljesítményt ad.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	23 100 Ft
Processzor	AMD FX-6100 3,3 GHz	34 700 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3 000 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX XMP Grey DDR3-1600	15 900 Ft
Videokártya	Gigabyte GTX560 Ti 1 GB OC	57 800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	18 300 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 400 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 500 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 200 Ft
Összesen		**182 900 Ft**

ULTRA

A számítógépház szubjektív dolog, ebben mindenki egyetért, így nehéz megmondani, melyik a jobb választás: az előző havi Thermaltake Commander, vagy a mostani Cooler Master Elite 431 Plus. Utóbbi mellett szól, hogy egy előlapi dokkolót is kapunk, és ez a ház is minőségi, na és persze nagyon jól néz ki. Annak ellenére, hogy az egekbe dicsérik, a GTX 670 ára csökkent, ahogy a Kingston SandForce vezérlős SSD-ért is kevesebb pénzt kérnek a kasszánál. Drágább lett viszont a processzor és az alaplap, ennek ellenére a végösszeg mintegy ötezer forinttal barátságosabb.

Alaplap	Gigabyte Z77X-D3H	36 400 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	55 500 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	11 500 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	15 900 Ft
Videokártya	MSI N670GTX 2 GB OC	112 100 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	29 400 Ft
SSD	Kingston V+ 200 120GB	32 800 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 400 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	12 900 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 400 Ft
Összesen		**329 300 Ft**

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Egyre többet hallani arról, hogy az SSD-k kinőtték a SATA6G szabványt. Ez igaz is, elég, ha megnézzük az olcsó SandForce-os és Samsung 830-as tárolókat, amik szekvenciális adatátvitelben már lazán átlépik az 500 MB/s-os sebességet. A következő lépcsőfok a SATA Express lesz, ami a PCI Express kapcsolatot használja a mostaninál többszörösen nagyobb sávszélesség érdekében, ám a készítők arra is figyelnek, hogy az előző generációs SSD-ket is rákapcsolhassuk majd. De erre még minimum egy évet kell várnunk, amit addig se a „HDD-k fogságában" töltsünk, hanem minél előbb tapasztaljuk meg, milyen az SSD-élmény – a sokkhatás garantált.

SAMSUNG
830 SSD 128 GB

36 900 Ft

ALTERNATÍVA Kingston SSDNow V+ 200 240 GB 63 400 Ft

VGA

A felsőkategória már kizárólag a legújabb generációs modellekről szól, az elérhetőbb alsó-középkategóriában azonban még nem történt meg ez a váltás. Vannak új, jól árazott modellek, amik méltó utódai az előző generációnak (vagy legalábbis némi árcsökkentés után azok lesznek), de ha valaki tényleg csak azt nézi, hogy adott pénzért mi nyújtja a legjobb teljesítményt játékok alatt, bizony nagy a valószínűsége, hogy az eggyel régebbi generációnál köt ki. A HD6770 például többet fogyaszt és jobban melegszik, mint a HD7750, de olcsóbb és egy leheletnyivel gyorsabb, a GTX 560 Ti pedig ár/értékben ugyancsak méltó ellenfele az újabb HD7850-nek.

MSI
GEFORCE GTX 670
2 GB OC

112 100 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7750 1 GB 28 700 Ft

MONITOR

Tavaly még hatalmas lendülettel futottak neki a gyártók a 3D-s monitoroknak azt gondolván, itt is megismétlik a tévéknél látott hisztériát, ám ez nem igazán sikerült – a magas árak és a felemás kompatibilitás elvették a kedvét a legtöbb felhasználónak. Helyette egyre nagyobb igény mutatkozik a jobb minőségre és a nagyobb felbontásra, így a nívósabb TN, illetve a kiváló IPS panellel szerelt monitorokra. Az Intel jóslata szerint 1-2 éven belül a felbontások minimum megduplázódnak, miközben az árak nem változnak, és azt se feledjük, hogy a Windows 8 megjelenésével a multitouch érintőfelületet is egyre többször látjuk majd alapfelszereltségek között.

ACER
V273HLObmid

64 700 Ft

ALTERNATÍVA LG IPS231P-BN 49 900 Ft

MEREVLEMEZ

Ismét megtorpant az árcsökkenés, így a legjobb ár/érték aránya a belépő szinten az 500 GB-os modelleknek van, az 1 TB-os, 7200 rpm-es modellekért kb. 24-26 ezer forintot kérnek, míg a 2 TB-os, lassabb HDD-k továbbra is 30 ezer forint magasságában tanyáznak. Mivel HDD-nken felbecsülhetetlen értékű adatainkat tároljuk, ezen a fronton erősen összekapcsolódik a vásárlóknál a márka a megbízhatósággal. Éppen ezért érdekes a Simmtronics, ami egy éve még sehol sem volt a HDD-k piacán, ma viszont minden boltban kaphatók ilyen merevlemezek. A gyár állítása szerint abszolút első osztályú HDD-ket gyárt versenyképes áron.

WD
Caviar Blue 500 GB
7200rpm

18 300 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB 29 400 Ft

ALAPLAP

Az összes gyártó kiterítette LGA1155-ös lapjait, így már az egészen olcsótól az ultraprémium kategóriáig megtaláljuk azt, amire szükségünk (és pénzünk) van. A belépő szinten továbbra is csak ajánlani tudjuk a B75-ös chipkészletet, feljebb pedig érdemes rögtön a Z77-re ugrani. Ez a chipkészlet kínálja a legtöbbet ezen a platformon, legyen szó SATA-ról, USB 3.0-áról vagy éppen tuningról. Az új alaplapok mindegyike grafikus kezelőfelületű UEFI BIOS-szal érkezik. Ha értünk hozzá, érdemes ide ellátogatni: egyszerű és biztonságos tuning, BIOS frissítés akár rögtön a netről, finomhangolás és helyes beállítások mellett gyorsabb indulás vár minket.

GIGABYTE
B75M-D3H

18 600 Ft

ALTERNATÍVA ASRock Z77 Pro4-M 26 500 Ft

PROCESSZOR

A processzorok és PC-k világa jelenleg a második generációs ultrabookoktól hangos, a kulisszák mögött pedig már minden gyártó az x86-os, Windows 8-as táblagépet fejleszti. Ezekben szinte kivétel nélkül Intel Ivy Bridge CPU dübörög majd, persze nem számítva azokat, amik ARM alapú SoC-vel készülnek, és Windows 8 RT oprendszert kapnak. Az Ivy Bridge leginkább a mobil piacon fontos jobb energiagazdálkodása és sokkal erősebb integrált GPU-ja miatt, ami látszik is az asztali CPU-k kínálatában: az előző generációs Sandy Bridge továbbra is közönség kedvenc (lásd Ultra konfigunkat). A következő fontos lépés a harmadik generációs Core i3-as processzorok megjelenése lesz majd.

AMD
FX-6100

34 700 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-2500K 55 500 Ft

A LOPAKODÁS FULLASZTJA MEG AZ AMERIKAI PILÓTÁKAT?

Vétlen szipuzás miatt kerül bajba a lopakodó legénysége

Az F-22 Raptor az amerikai légierő büszkesége. Az együléses, két hajtóműves, hihetetlenül fordulékony gép elsősorban a lopakodó képességei miatt ismert, elsődleges szerepe szerint vadászgép, de képes földi célpontok bombázására is, és kémkedésre is használható. Van azonban egy apróság, amin immár két és fél éve nem sikerült úrrá lenni: a gépben fulladoznak a pilóták.

A „raptorköhögésnek" is nevezett jelenség elég ijesztő, és nem is feltétlenül azért, mert a fegyverekkel vastagon megpakolt repülőt vezető katona bármikor elkezdhet levegőért kapkodni ahelyett, hogy mondjuk a vasmadarat vezetné, hanem mert a gépet gyártó Lockheed-Martinnak a leghalványabb lila gőze sincs arról, hogy mi állhat a háttérben. Annak ellenére sincs, hogy 2011 júliusában 24 millió dolláros vizsgálatsorozatot hajtott végre. Az első ötlet az volt, hogy a pilóták még a földön, a hajtóművek melegítése közben kaptak szénmonoxidmérgezést (nem). A második gondolat szerint a pilóták repülés közben szippantottak túl mélyet a fedélzeti oxigéngenerátor rosszul megszűrt, így propánnal és egyéb égéstermékkel terhelt levegőjéből (lehet, kijavították, nem használt). A flotta repülési engedélyét néha visszavonták, aztán újra kiadták, a fulladozó személyzet azonban maradt, és a helyzet olyan súlyos, hogy állítólag 200 Raptor-pilóta kérte az áthelyezését az utóbbi időben. Mivel a valós indok nem ismert, a külső szakértők is ötletelnek, és Pierre Spray, az A-10-es gép tervezője meg is mondta a tutit: az a ragasztó a ludas, ami a helyén tartja a lopakodást lehetővé tevő felületet. Egész pontosan az történik, hogy 1,6-szeres hangsebességnél a matéria mérgező gázokat kezd eregetni.

Ráadásul a helyzet igazi ördögi kör: a gyors sebességnél fellépő hiba miatt egyre több és több ragasztóra van szükség, ami csak erősíti a hatást. A légierő szerint Spray elmélete hamis, hiszen a pilóták vérében semmi erre utalót nem találtak, Spray szerint viszont a légierő hazudik, hiszen ha valóban a ragasztóval van baj, akkor nem csak az F-22-est, de az F-35-öst is az alapoktól kell újratervezni, ami az egyértelmű presztízsveszteségen túl, dollármilliárdos extraköltséget jelentene az amúgy is hatalmas pénznyelőnek bizonyuló fejlesztésben. „A két gép a légierő forrásainak kétharmadát köti le. Naná, hogy nem ismerik be, hogy igazam van", mondta Spray egy interjúban.

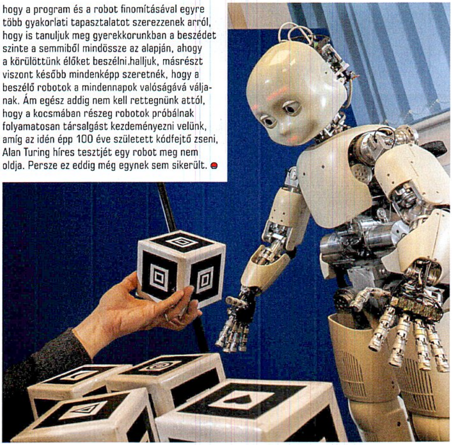
GYEREKAGGYAL TANUL BESZÉLNI EGY ROBOT...

... és ijesztően ügyesen csinálja!

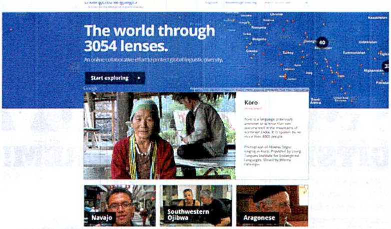
Szerencsére még jó pár technológiai kőhajítás választ el minket a Terminator-könyvekben megismert beszivárgó robotoktól, amik csak azért izzadnak és vágnak szenvedő arcot, hogy a körülöttük állók minél inkább embernek higgyék őket. Persze ez nem jelenti azt, hogy a robottechnika úttörői ne tudnának olyan eredményekkel szolgálni, amik olvastán megpördül az ember körül a világ: most például két brit úriembernek, bizonyos Chrystopher Nehaniv és Joe Saunders doktoroknak sikerült egy olyan, kisfiút formáló gépet összerakni, ami néhány perc alatt megtanulja a környezetében hallott beszélgetésekből elcsípett, egyszerűbb szavakat.

Egy kísérletben meg is mutatták, hogy működik a hátborzongató zsenialitás. A bemutató elején a DeeChee nevű robot pusztán szótagok kiejtésére volt képes, viszont úgy programozták, hogy a hallott szavakat bontsa le ezekre, így próbálja meg újraalkotni és kimondani őket. Miután egy-egy szót elégszer hallott, képes lett arra, hogy visszamondja őket – nem meglepő módon először azokat, amik valójában egy szótag kettőzéséből épülnek fel, mint a mama vagy a papa.

Volt még egy érdekes körülmény: DeeChee programjában szerepelt egy rész, ami segített neki megtudni azt, hogy mikor csinálja jól a dolgot. Felismerte ugyanis a dicséretet, és ha valaki azt mondta neki, „ügyes vagy", a robot ezt is eltárolta a memóriájában, így súlyozva az ott gyarapított adatbázis adatait. A kutatók két célt tűztek ki maguk elé. Egyrészt azon igyekeznek, hogy a program és a robot finomításával egyre több gyakorlati tapasztalatot szerezzenek arról, hogy is tanuljuk meg gyerekkorunkban a beszédet szinte a semmiből mindössze az alapján, ahogy a körülöttünk élőket beszélni.halljuk, másrészt viszont később mindenképp szeretnék, hogy a beszélő robotok a mindennapok valóságává váljanak. Ám egész addig nem kell rettegnünk attól, hogy a kocsmában részeg robotok próbálnak folyamatosan társalgást kezdeményezni velünk, amíg az idén épp 100 éve született kódfejtő zseni, Alan Turing híres tesztjét egy robot meg nem oldja. Persze ez eddig még egynek sem sikerült.



írta: Bate



KIHALÓ NYELVEKET MENT A GOOGLE

A világon most beszélt nyelvek fele rajta van a listán

Az eddig is tiszta volt, hogy a Google minden keresők legjobbika (most hagyjuk, hogy van egy jobb, amit te, meg a debianos haverjaid használtok négyen), viszont az csak ritkán világlik ki, mennyi mindent is csinál a netes keresőről ismert cég. Igen, halva született közösségi portált például, meg eleve értelmetlen üzleti befektetéseket, de most igyekezzünk a pozitívumokra koncentrálni: a keresőóriás új projektje a kihalás szélén álló nyelvek megmentését tűzte ki céljául.

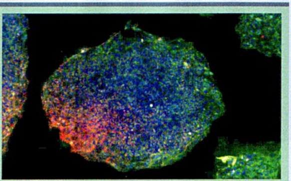
Nem is aprózzák el, rögtön háromezer ilyet vennének nyilvántartásba, és csak viszonyításképp mondom, hogy ez a világon most létező nyelvek nagyjából felét adja ki. Az endangeredlanguages.com címen a tervek szerint beszédmintákat, írott nyelvemlékeket, e-tanulási lehetőséget, és persze hiánypótló kihalónyelves közösségi funkciókat nyújtanának. Az oldalt tartalmi szempontból persze nem a Google gondozza majd, a nyelvészeti feladatokat két szervezet, az Első Népek Kulturális Tanácsa és a Nyelvinformációs és -technológiai Intézet (az angol név rövidítése: LINGUIST, bámulatos) látja el. A keresőóriás csak a pénzt és az informatikai hátteret szolgáltatja, de már ez is szép dolog, nem igaz? ●

A HATALOM NEM SZERETI A KONKURENCIÁT

Betiltották a kilencéves Nagy Testvér menzablogját

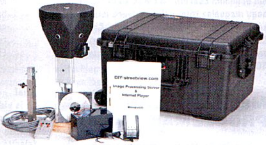
Blogot indított egy Martha nevű kilencéves kislány Nyugat-Skóciában arról, hogy milyen rossz a menzás kaja az iskolában. Nem tett semmi rosszat, mindössze lefényképezte az aktuális napi menüt, a képet pedig feltette a NeverSeconds (Nincs repeta) nevű blogjára – egészen addig, míg egy júniusi napon az osztályfőnöke nem közölte vele, hogy a régió tanácsa úgy döntött, nem engedi a lánynak, hogy a menzán fotózzon.

A fafejű tanácsnokok egy dolgot hagytak ki a számításból: a blognak addigra két milliós olvasottsága lett, és az országos napilapok mellett Jamie Oliver is felkarolta az ügyet. Ráadásul Martha világméretű adományozási kampányban használta ki a hamar jött népszerűséget: 21 ezer fontot, vagyis majdnem nyolcmillió forintot szedett össze, amit egy az afrikai éhezők ellátásán igyekvő alapítványnak adott. A NeverSecondsön ráadásul nemcsak Mary posztolt, jöttek fényképek a világ minden tájáról is, Spanyolországból, az USA-ból, de még Dél-Koreából is. A cenzúra nyomán hatalmas felháborodás támadt, és a hatóságok vissza is léptek – vagyis a határozott netes fellépésnek igenis van ereje. ●



➲ Jöjjön a hónap legbizarrabb híre: élő őssejteket nyertek ki kutatók egy 17 napja halott ember testéből. Az eredmények szerint ráadásul pont az izomszövet osztódásra képes, úgynevezett mioblaszt sejtjei a túlélőbajnokok: a keringés teljes leállását követően úgy is ellenálltak a halálnak, hogy a létezéshez szükséges oxigén és tápanyag csak nyomokban, vagy még úgy sem volt jelen. A kutatók szerint a jelenségnek köze lehet a halál előtt közvetlenül kapott gyógyszerekhez, viszont a tapasztalataikról szóló cikkben kiemelik, hogy a 17 nap a minimum. Lehet, hogy sokkal tovább élő halott sejtek is léteznek, de ők egyszerűen képtelenek voltak ennél régebben halottnak nyilvánított testhez jutni.

➲ Azt eddig is tudtuk, hogy a zuzmók a Föld legszívósabb élőlényei között is nehézsúlyúak. A bolygónk körül keringő Nemzetközi Űrállomáson lefolytatott kísérletek szerint sem csoda, hogy idelent is a pionírok, vagyis az egyes élőhelyeket elsőként belakó fajok közé sorolják őket: se az űrbéli mélyfagyasztás, se a sugárzás, se a vákuum nem tudja kinyírni őket. Az egy dolog, hogy ezzel igazolódni látszik az a feltevés, mely szerint az élet első hírnöke egy a Földbe csapódó meteorit hátán érkezett hozzánk, de a kozmetikai ipar máris érdeklődik a közvetlen napsugárzást 18 hónapon keresztül bíró zuzmók iránt – minden idők legkirályabb napteje készülhet belőlük.



➲ Eleged van abból, hogy mindenféle jogi csűrés-csavarás miatt a városod háromdimenziós térképhálózata sosem lesz rajta az interneten? Itt a megoldás: Jan Martin, egy német tervező feltalálta a hordozható GoogleMaps készítő szettet! A hat, összesen 30 megapixel felbontású kamerából, GPS-vevőből és hátizsákból álló készletet az ötletgazda szerint leginkább olyan helyeken lehet alkalmazni, ahová a Google autói sosem jutnak el, például erdőkben, épületek beltereiben, vagy Magyarország tetszőleges településein. A Google-nek amúgy semmi köze a dologhoz, de a szerkezet a kereső térképszolgáltatását használja ki, szóval a végeredményről senki sem mondja meg, hogy nem hivatalos.

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS

Hali!

Fejlesztésen gondolkozom, és a segítségeteket szeretném kérni.

A jelenlegi gépem a következő:
VGA: Sapphire HD4870 Vapor-X 1Gb
CPU: AMD Athlon II X2 260
(2 mag, 3.2 GHz)
Alaplap: Asus M4A785TD-M Evo
RAM: Kingston DDR3 Kit 4Gb 1333MHz
Táp: LcPower 5550 550W

Processzort szeretnék benne cserélni, és egy i5 2500k-t néztem ki. Viszont, hogy milyen lapot meg tápot vegyek hozzá, azt nem tudom. Ja, és hogy érdemes-e ilyen VGA mellé i5-öst venni.

Előre is köszi.

ADAM

Kedves Ádám!
Az, hogy érdemes-e, nézőpont kérdése. Én speciel csak azért nem vennék gyengébb/olcsóbb processzort, mert jelenleg nem képes a géped teljes mértékben profitálni a HD4870 miatt a négymagos Core i5 erejéből. Az általad birtokolt Radeon különben is egész jól tartja még magát a mai VGA mezőnyben, szerintem az idei évet még simán ki lehet húzni vele, jövőre pedig elég lesz a videokártyát kicserélned, nem szükséges megint egy platformcsere mellé. Ha a mostani tápoddal nincs problémád, és nem olyan régen vásároltad, nem feltétlenül érdemes cserélni. Ha mégis úgy döntenél, hogy megválsz tőle, akkor helyére mindenképpen valami márkásabb (Corsair, Chieftec, Coolermaster, Gigabyte, FSP, stb.) darabot vennék, névleges teljesítményben viszont elég 400-450W is.

MEGOLDATLAN PROBLÉMÁK

Sziasztok!

Volna nekem egy problémám, amire sajnos sem az idő, sem a fórumtársak hősies helytállása nem hozott megoldást. Tavaly nyáron beruháztam egy új gépre, mivel a játékok már a 8bites hőskorban belopták magukat kicsi szívembe, így ideje volt frissíteni, mert az újabb játékok még egy próba erejéig sem voltak hajlandóak elindulni.

A következő a fent említett vas

KMS Windows 7 64-bit SP1
Intel Core i3 550 @ 3.20GHz
(Clarkdale 32nm technológia)
4,00 GB Dupla-csatorna DDR3 @ 669MHz
(9-9-9-24)
ASRock H55M-LE
1024MB GeForce GTS 450 (Gigabyte)
1465GB Western Digital WDC WD15EARS-00MVWB0 ATA Device (SATA)
NVIDIA High Definition Audio

A problémám pedig az, hogy a játékok 99% nem olyan grafikájú, mint ahogyan egy ilyen kártyától elvárnám. Olyan, mintha egyszerűen nem lenne élsimítás, pedig be van kapcsolva. Bizonyos textúrák pedig mintha vibrálnának. Az árnyékok hol vannak, hol nincsenek, de ha vannak, akkor is foltokban jelennek meg. Illetve előszeretettel fagynak ki a játékok (ilyenkor beáll a kép, és crt+alt+del kombóval fájlkezelő, majd Esc megnyomása, és a játék fut tovább, de akad, amelyik teljesen lefagy). Ilyenkor kapok egy kis szöveget miután hallom, hogy felbőg a videokártya: A képernyő illesztő nem válaszolt és utána helyreállt, az nvidia windows kernel mode driver version xy (körülbelül a 9. driver produkálja ugyanezt a jelenséget, valamint a harmadik kipróbált oprendszer). Teljesen tanácstalan vagyok. A szervizben azt mondták, a kártyának nincs baja, náluk nem jelentkezett a probléma (persze...), és a legszörnyűbb az egészben, hogy teljesen véletlenszerű. Van, hogy napokig tudok játszani, van, hogy percenként kettőt kapok. Megpróbáltam mindent, ami a tarsolyomban lapult, de mindhiába, sehol nem tudtak segíteni. Kérlek, segítsetek nekem, mert teljesen tanácstalan vagyok.

Előre is őszinte köszöntöttel,

A TOMBOLÓ MOSÓMEDVE

Szia!
Én is videokártyára gyanakodnék erősen, még akkor is, ha a szervizben azt mondták, hogy minden rendben. Amiket megpróbálhatsz: BIOS frissítés az alaplapodon, az ehhez szükséges fájlt, illetve alkalmazást ezen a linken keresztül érheted el: http://www.asrock.com/mb/Intel/H55M-LE/?cat=Download&o=BIOS.
A másik, jóval nehezebben kivitelezhető dolog, hogy megnézitek a te gépedben, hogy mi történik, ha egy másik NVIDIA videokártyával próbálsz játszani pár napig (addig a Tiédet is megnézheti az az illető, akinek a gépéből kivettétek a csere kártyát). Ennél jobb ötleteim sajnos nekem sincsenek, esetleg a gépben lévő memóriákat lehet még ellenőrizni a Memtest86+ nevű programmal (legalább 8 óráig érdemes futni hagyni), hátha ott van a kutya elásva.

TÁP KÉRDÉS

Üdv!

Szeretnék némi információt kérni tápegység terén.

PC adatok:
Alaplap: Asus m5a78l-mlx v2
RAM: Kingmax DDR 3 1333 MHz 2 gb *2
Videokártya: Gainward GeForce GTS 450 1 GB DDR5
Processzor: AMD Sempron 145(+?) (itt egy kisebb jelentőségű kérdés: Olvastam, hogy valahogy „2 magosítható", talán a coreunlocker lehet az, de megéri, vagy inkább csak zötyögjön, ahogy a gyártó kiadta a kezéből?)
Jelenlegi táp: M-tech 450 W

A kérdés: szeretnék majd egy procit bővíteni, a terv: AMD FX-6100 (kérdés: a tápom elbírná-e avagy sem, és egyáltalán támogatja az alaplap a 6 magos FX-et, vagy csak a Phenomot? Ha igen, melyiket érdemes megvenni?Válaszod előre is köszönöm!

Üdvözlettel:

IMRUGYIN

Kedves Imre!
Ha hatmagos processzorokat nézegetsz, akkor tulajdonképpen nincs igazán jelentősége annak, módosítható-e bármilyen módon az egymagos AMD CPU-d, avagy sem. Tény, hogy a legtöbb szériát sikerült már átalakítani, de ez nem biztosíték arra, hogy a tiédből is elő lehet csalogatni a második magot. Mindazonáltal nem csak azért tiltja le a gyártó a Sempron processzorokban a második magot, mert így olcsóbb előállítani őket, hanem olykor azért is, mert hibásak. Nyilván te sem szeretnél egy gyorsabb, de esetleg instabil központi egységgel dolgozni hosszabb távon. Van ugyanakkor jó hírem is, ugyanis az FX sorozatba tartozó processzorok a 0510-es BIOS frissítés után kompatibilisek az alaplapoddal, így akár a nyolcmagos FX-8120-at is megveheted, ha úgy tartja kedved. Ugyanígy járható út a Phenom II X6 család, hiszen az is rajta van az Asus hivatalos listáján a támogatott processzorok között. A tápcseréje akkor is javasolt, ha esetleg a CPU csere után ugyanolyan stabil a rendszered, mint jelenleg. Túl nagy kiadásra nem kell készülni, a Corsair és a Chieftec életképes belépő modelljei bármelyik boltban megvásárolhatók 15 ezer forint alatt (a 450W-nál nagyobb teljesítményhez felesleges ragaszkodni).

MASS EFFECT 2 FAGYÁS

Szia!
Egy nap játszottam a Mass Effect 2- vel, de egyszer csak a gépem lefagyott, és a headsetemből fura hangok jöttek ki. A gép nem reagált az alt+tab-ra és társaira, így hát újraindítottam. Újraindítás után az Express Gate egyébként fekete hátterén 2, kék vonalakból álló sáv jelent meg, az alaplap képernyőjén pontok voltak, a boot képernyő pedig tele volt „(" jelekkel. Egyik operációs rendszerembe sem tudtam belépni, így újratelepítés mellett döntöttem. Windows XP-re esett a választás, telepítettem, és formáztam mindkét merevlemezemet. Az XP sikeresen elindult, de a monitorom méretét nem tudja érzékelni, sem azt, hogy bedugtam egy internetkábelt. Az operációs rendszer telepítése után sem változott meg a helyzet a bekapcsolásnál, és nem mertem letesztelni, hogy a játékok elfutnak-e. A hiba nem lehet szoftveres, mert formáztam a merevlemezeimet, tehát melyik alkatrésszel van a probléma?

ARTÚR

Kedves Artúr!
Ha a Windows XP előtt Vista vagy Windows 7 volt a gépeden, akkor elképzelhető, hogy a hálózati kártyádat telepíteni kell, nem fog csak úgy magától működni, hiszen az XP az utóbbi 3-4 évben megjelent hardverek közül nagyon keveset támogat beépített illesztő program formájában. A hiba leírásából az a gyanúm, hogy a videokártyáddal lesz a probléma, főleg, mivel a Windows XP se a telepítés során, se azután nem használja a VGA hardveres gyorsítási képességeit, amíg a szükséges meghajtóprogramot nem telepíted. Érdemes még letesztelni a memóriáidat a Memtest86+ nevű programmal, illetve – ha nem fagy a gép játékon kívül, akkor – feltenni az alaplaphoz tartozó legfrissebb BIOS-t, amelyet a gyártó honlapjáról tölthetsz le a frissítéshez szükséges alkalmazással együtt. Ha kölcsön tudsz kérni egy másik videokártyát, azzal is meg lehetne nézni, hogy a bekapcsolás után, illetve a játékok alatt tapasztalt jelenség előjön-e.

ALIENWARE, ROG VAGY IMAC?

Üdv Guru!
Szeretnék feltenni egy műszaki kérdést. Melyik a jobb gép? Az Asus ROG, az Alienware vagy az iMac? Szeretném megtudni, melyik, mert én már néztem az Alienware-től egy bizonyos X51-et, és már beállítottam a nekem kedvező konfigot, de nem tudok e 3 között dönteni. Üdv **BOBOKA2000,**
a GURU legyen veletek.

Kedves Boldizsár!
Az általad kiválasztott gépek mindegyike eltérő kategóriába tartozik. Az Asus ROG-ja gyakorlatilag egy játékosoknak megtervezett házba épített klasszikus asztali gép, melyet ugyanúgy konfigurálhatsz, mintha te magad állítanád össze. Az Alienware X51-ese egy SFF (SmallFormFactor) típusú masina, azaz elsősorban a kis helyigénye miatt érdemes választani. Ereje nem kicsi, hiszen egy középkategóriás videokártya és akár egy Core i7-es processzor is lakozhat benne, viszont speciális kialakítása miatt az otthoni hibajavítás esélye a minimálishoz közelít. Végül itt van az Apple több, mint 10 éves múltra visszatekintő iMac sorozata, amely egy All-in-one megoldás, tehát a kijelző mögé, illetve alá vannak beépítve a gép működéséhez szükséges hardverek. Ezt házilag szinte egyáltalán nem lehet szerelni, ugyanakkor nyilvánvaló, hogy ilyen gépet csak azok vesznek, akik nem rendelkeznek még kijelzővel, esetleg nem kívánják megtartani a jelenlegit. Az iMac kizárólag 21,5"-os, illetve 27"-os változatban kapható, felbontásuk rendre 1920x1080, illetve 2560x1440. A hardvert nagyon minimális szinten lehet benne konfigurálni (és minden opciót horror áron mérnek), a videokártya minden modellnél fix (a 21,5"-os változatnál egy Radeon HD6750M, illetve HD6770M van, míg a nagyobbik verziónál HD6770M, illetve HD6970M). Az iMac-et – bár szívemhez nagyon közel áll – csak akkor tudom javasolni, ha elsősorban Mac OSX-szel szeretnéd használni a leendő géped. Tehetsz rá Windows 7-et, illetve OSX alatt is futtathatod virtuálisan, de ilyen masinát elsősorban az Apple gépek/rendszerek kedvelői vesznek. Nem kifejezetten játékgép, a jelenlegi videokártyákkal inkább közepes erősségűnek mondanám, 1920x1080-ban a megfelelő beállítások mellett a legtöbb játék futtatható rajta, de közel sincs olyan erős, mint mondjuk a ROG, és tartok tőle, hogy az X51-nél is simán gyengébb. El kell döntened, hogy a kompakt méret vagy a nyers erő számít, hiszen előbbinél az X51, utóbbinál a ROG a jobb választás. Érdemes még szétnézni a piacon, házon belül a Dell XPS sorozata lehet még nyerő számodra, de az Acer Predatorra is érdemes vetni egy pillantást. Azt tudnod kell, hogy a levélben és az itt felsorolt gépek közül gyakorlatilag csak az iMac-et kapni itthon hivatalosan (illetve az XPS még korlátozott számban, de beszerezhető), a többit jellemzően külföldről kell megrendelni, így a garanciának mindenképpen járj utána, hol és hogyan érvényesítheted, ha baj lenne.

PROCESSZOR HŰTŐT, DE MILYET?

Üdvözlet! Fél éve vettem a mostani gépemet, és az a gondom vele, hogy melegszik. Már megvételkor megemlítették, hogy előfordulhat melegedés processzor téren a nyári időszakban, mivel a gyári légkavaró eléggé pici és gyengécske. A szóban forgó processzor egy AMD Phenom II X2 560 BE. Mértem a hőmérsékletet Aida 64 extreme-mel, ami olyan 55-59 Celsius fokot mutatott (a speedfan 4.45 is hasonló, 55-61 fok). A többi összetevő hőmérséklete nem megy 40 fölé. A ház, amiben van egy ASUS TA-8J1 (módosítás nélkül) + egy FSP 400W PFC 80+ táp.
Én egy Cooler Master Hyper TX3 EVO-ra gondoltam. Kérlek, adjatok tanácsot, milyen processzorhűtést vegyek a gépembe, ami a nyári hőséggel is megbirkózik (nem baj, ha hangosabb fajta a hűtés). Előre is köszönöm válaszodat: **F. ÁDÁM**

Kedves Ádám!
Az üresjárati 55-60 fokos hőmérséklet nyáron nem annyira vészes, de tartok tőle, hogy terhelés során már bőven 80 fok fölé megy ez az érték, ami hosszabb távon nem annyira kellemes, főleg, hogy a házban lévő levegő ez által melegszik, és ennek a többi alkatrész látja kárát. Az általad kiszemelt HyperTX3 abszolút ajánlható, a gyári hűtőnél lényegesen jobb teljesítményre képes, ráadásul zajszintje is kifejezetten baráti, bár maximális fordulatszám mellett azért kihallani már a zárt házból is.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GÉPFEJLESZTÉS DIABLO III-HOZ

Helló, GURU! A dolgok közepébe vágva, leégett a videokártyám és ki szeretném cserélni, illetve a véleményeteket kérni egy gépcseréről vagy fejlesztésről. Aktív WoW illetve Diablo 3 játékos vagyok, tehát játékra kell a gép elsősorban.
A mostani gépem: Táp: FEEL III-500 ATX
Videokártya: GeForce 8800GTS (ez már régen leolvadt, cseréltem egy XFX ATI RADEON HD 4870-re, ez most égett le)
Alaplap: ASUS P5B
Memória: KINGMAX 1Gb DDR2-800, ebből 2 darab
Processzor: INTEL CORE2 DUO
Két darab SAMSUNG HD160JJ merevlemez, Soundblaster hangkártya, hálókártya a routerhez, és egy ezer éves dvd író-olvasó.
Kérdésem lenne az is, hogy a PC Guruban az ÁlomPC cikkben a Gamer összeálítás jó lenne-e nekem, és, hogy az abban lévő alkatrészek ár szerint, illetve képességek alapján lettek-e egymás mellé válogatva? **FERENC**

Kedves Ferenc!
Természetesen, a Guru ÁlomPC-ben található gépek összeállításánál kiemelten fontos szempont volt a kiegyensúlyozottság. Mindazonáltal a te gépedben én még a videokártya csere előtt megválnék a tápegységtől, mielőtt zsinórban a harmadik VGA elfüstölését is kénytelen leszel végig kísérni. Ajánlott márkákat és típusokat találsz mindig a Mentőövben, de mazsolázhatsz az ÁlomPC konfigurációiban látottak közül is. A 2 GB memória szinte biztos, hogy karcsú lesz az élvezetes játékmenethez magasabb részletesség mellett, igaz, a DDR2 modulok nem annyira olcsók, mint modernebb társaik, így a bővítés belekerülhet 8-9 ezer forintba is. A Core 2 Duo elegendő a Diablo III-nak, de videokártyából sem kell feltétlenül a legerősebbet választani, hiszen az alsó-középkategóriás példányok már bőven elviszik a játékot akár 1920x1080-as felbontásban is. Én azt mondom, hogy figyelembe véve a jelenlegi géped paramétereit, egy Radeon HD7750-nel jársz talán a legjobban 30 ezer forint körül.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Épp az imént olvastam, hogy Magyarországra menekült az a barnamedve, amit Szlovákiában kezdtek el üldözni. Már éppen felháborodtam azon, hogy micsoda szemét dolog macerálni szerencsétlen medvét, mikor eszembe jutott, hogy én meg a pókokkal csinálom ugyanezt. Na, azért nem kergetem őket a szomszéd országig, de ha találok egyet (és még életben van, mert a macskáim nem gyilkolták meg bestiális kegyetlenséggel), akkor üvegpoharat borítok a nyolclábúra, papírlapot csúsztatok alá, aztán megfordítom az egészet. Kicsit még nézegetem a riadt élőlényt, de nem azért, mert annyira szeretem a fajtáját, sőt be kell vallanom, valójában rettegek mindentől, aminek négynél több lába van. Viszont felelősségteljes szülőként nem veszi ki jól magát, hogy ha meglátok egy – errefelé mindennapos – tenyérnyi szongáriai cselőpókot a fürdőszoba vagy a nappali padlóján, akkor sikoltozva rohanok, lehetőség szerint ajtókat becsapva magam mögött. Nem, meg kell emberelnem magam, csapdába kell ejtenem a pókot, méghozzá úgy, hogy az ijedtségen kívül ne essen baja, aztán ki kell vinnem a háztól nem messze lévő mezőre, a többi pók közé. Na, ezt jelenti felnőttnek lenni. (Meg hogy kezd fájni a derekam, ha jön a front.)

TÚLÉLNI DIABLÓT!

Hali, Miguel !

Nagyon jó újság a PC Guru, minden hónapban alig várom, hogy elolvashassam. Ez most is így történt. Általában esténként szoktam olvasgatni, de mindig belelapozok, és az egyik oldalnál egy kicsit sokkolt, amit olvastam. A „Túlélni Diablót!" részt amikor elolvastam egy kicsit értetlenül ültem és gondolkodtam, hogy vajon hogyan lehet 1 egész napnál többet játszani. És ez miért jó? Én is sokat kockulok, de eddig 1 napnál tovább nem bírtam (na, jó egy kicsit több...). Igazából játszottam volna tovább, csak a testem tiltakozott és tudtam, hogy abba kell hagynom. Ez egy jól megírt cikk, igazából azt nem értem, hogy hogyan bírnak egyes emberek napokig játszani folyamatosan? Vannak játékok, amik rabul ejtenek, ezt nem tagadom, de a túlélési ösztön nem mindenkinél működik?

Egyébként jó az egész újság úgy, ahogy van, és az összes megjelenő cikk is. Csak így tovább :) !!!

ZSU

Na, hát igazság szerint mióta nem járok be minden nap... Hú, most majdnem hazudtam egy nagyot, szóval mióta nem járok be minden harmadik hét péntekjétől pár napot, hogy összedobáljam a többiekkel az újságot, megdöbbentően kevés cikket olvasok el azokon kívül, amiket én magam írok, így például erre is te hívtad fel a figyelmemet, szóval rögtön ezért jár egy „hú, kösz". De hogy válaszoljak is: az én rekordom olyan 40 óra, nagyjából egyvégtében, természetesen fél órás kaja- és egyéb szükségletekkel kapcsolatos szünetekkel, pár óránként. A játék a Panzer General volt, és lenyomtam a mocsok kis szövetségeseket, enyém lett Washington, tök megérte, hogy utána két napig habogva mondtam ki a saját nevemet is. De mikor ez történt, még fiatal voltam, és egyrészt volt rá időm, másrészt többségében egészséges sejtek voltak a mostanra kialakult porhüvely helyett. Ha most próbálnék meg valami ilyesmit, az biztos, hogy maximum tíz óra után minden egyes szervem tiltakozna az igénybevétel ellen. Viszont igen, akadnak olyanok, akiknél nem működik az a kis hang, ami időnként rászól az emberre, hogy talán nem kéne több vodka, vagy elég volt a tojásrántottából, illetve – mint esetünkben – hogy itt az idő felállni a gép elől. Amikor a közelmúltban a Blizzardnál jártam, feltettem nekik ezt a kérdést, mármint hogy nem érzik-e felelősnek magukat azért, mert olyan addiktív játékokat gyártanak, amibe az emberek belehalnak. A válasz az volt, hogy persze sajnálják azokat, akik pórul járnak, de ha 15-20 millióból mindössze ketten-hárman adják be a kulcsot, az nem a játék gyártóját, vagy úgy általában a játék vásárlóit, vagy akár nagy átlagban a játékosokat jellemzi, mindössze azt a néhány szerencsétlent.

De tudod mit? Nem is feltétlenül az a baj, hogy már én nem bírom, az is kellene, hogy jöjjön valami olyan játék, amire hajlandó lennék ennyi időt elpazarolni az életemből. Oké, a Civ be tud szippantani, de például a cikkben emlegetett Diablo egyáltalán nem, szóval úgy tűnik, hogy nemcsak én öregedtem meg, de a játékfejlesztők is. Én játszani nem ülök már neki napokat, ők meg a fejlesztéssel vannak hasonlóképp...

VIDEÓKKAL ELTASZÍTANI

Sziasztok, Gurusok!

Elkezdtem néhány barátommal videókat felvenni, de most már egyre kevesebben akarnak jönni játszani, szám szerint a háromból már csak egy. :(Ezért én elkezdtem egyedül venni fel videókat, ami szerintem nagyon nagy hiba volt, mert így csak még jobban eltaszítottam őket magamtól. Azon gondolkoztam, hogy más játékot is felvenni velük, de azt meg nem bírja egyikük gépe se. Ezért csak én maradtam egyedül. :(Szerinted mit tegyek, hogy visszahozzam őket??
Válaszodat előre is köszönöm.
Hű olvasótok:

SMC

Őőő, kicsit bajban vagyok, mert lehet, hogy van valami mögöttes információtartalma annak, amit írsz, én viszont nem fogom fel. Szóval, ha tényleg az van, hogy a haverjaidnak már nincs kedve azzal foglalkozni, amivel neked (nevezetesen hogy játékokat vegyetek fel, miközben használjátok őket), akkor a tanácsom végtelenül egyszerű: ne erőltesd a dolgot. Tuti van még vagy egy halom dolog, amivel el lehet ütni az időt, és itt most fokozottan nem a kocsmázásra gondolok, de például megpróbálkozhatnátok olyan, mára kicsit talán alulértékeltté vált dolgokkal, mint a beszélgetés, vagy egy jó focimeccs. Vagy nem is tudom, szerepjáték. Azok a dolgok, amik még azelőtt voltak aktuálisak, hogy ez a videós dolog éket vert volna közétek. Viszont azt nem annyira értem, hogy miért taszítod őket azzal, hogy egyedül veszel fel videókat. Hát ne zavarjon, szabad ember vagy, azt csinálsz, amit akarsz, meg amit a rendőr mond, ha megállít.

NYERTEM!!!

(Nem én, aki a levelet írta.)

Sziasztok!

A Diablo 3-mal való „kapcsolataimat" szeretném bemutatni nektek, a Levrovon keresztül. Az egész úgy kezdődött, (tökre mintha egy mesét mondanék) mikor még a megjelenés előtt jártunk, mindenki ezt hajtogatta: „ez az, már csak pár nap, és itt a Diablo 3. része!" Erre én fel is kaptam a vizet, hogy vajon mi lehet ez a fantasztikó játék?! Rögtön utána is néztem, és szemet merengetve láttam meg, hogy ti is Diablo-lázban vagytok! Nagyon megörültem, így hát a júniusi számotokban a videoteszteteket nézve (legalább hatszor), és a 6 oldalas cikketeket olvasva ma már én is nagy rajongójává váltam a játéknak, köszönhetően nektek! Gondoltam beszerzem igazi pénzért, ezzel pedig arra célzok, hogy NEM LEKALÓZKODNI AKARTAM ÁM, mint egyesek!!! De nem volt miből megvenni... Erre a problémámra is megadtátok a választ, hisz a konzolbazis.hu és a ti, mint PC Guru szerkesztők által tervezett nyereményjátékban én vihettem el a legértékesebb csomagot, mi tartalmazza a Diablo 3-mat (!!!) és a Max Payne 3-mat! Így hát röviden annyit mondanék még, hogy köszönöm, hogy egy fantasztikus játék rajongójává „változtattatok", és hogy azt még meg is nyerhettem tőletek! A húsz évhez pedig gratulálok, kívánok még húszat!
Köszönöm a figyelmetek,
4 hónapja hű olvasótok:

ERIKKK

Az igazság az, hogy mikor ezt a körmönfont tervet kieszeltük, én mondtam a többieknek, hogy nem kéne itt óvatoskodni azzal, hogy Diablo-rajongókat generálunk az emberekből, hanem rögtön rabszolgákat kellene nevelni, akik takarítanak helyettünk, meg ilyesmi. De a többiek kishitűek voltak, talán Midnite az egyetlen, aki velem értett egyet, de benne nem tudok megbízni, mióta zombinak festve átkelt Budapest szignifikáns hányadán csak azért, hogy aztán ránk törje az iroda ajtaját a leadás éjszakáján. (Előre tudtam a dologról, és még így is majdnem magam alá csináltam, mikor elkezdte kaparászni meg csapkodni kívülről az ajtót. Ja, és halottak napja körül jártunk. Mondom: Midnite GONOSZ!)

Szóval végeredményben örülök, hogy ilyen jól sült el ez az összességében lehetetlenül kisstílű akció. Legközelebb már nem állunk meg a világuralomig, ígérem!

MINDEN JÓ, HA A VÉGE TETSZETŐS

Szia Miguel!

A következő dolog már egy ideje foglalkoztat, és a Mass Effect kibővített vége DLC formájában jó apropót szolgáltat, hogy kontextusba helyezzem a „dilemmámat". Tudom, hogy ez a téma az egyszeri CoD játékost meg „mindent letöltök" Vér Pistikéket nem nagyon érdekli, de talán lesz olyan, akit igen. Az elmúlt hónapokban, években többször hallottam már, hogy a játék rendezője/rendezői úgy beszélnek (interjúkban) a játékokról, mint egy művészi darabról. Ez egyáltalán nem meglepő a játékipar egy ideje harcol azért, hogy a játékokat (legalábbis egyes darabjait) művészetként tartsák számon. Sok interjúban hallottam már a gamer világban ismert emberektől (Warren Spector, Schafer vagy Molyneux), hogy egy játék készítése valójában művészet, és maga a játék egy művészi alkotás nem pedig egy árucikk.

A Mass Effect 3 végével kapcsolatban már millió meg egy értekezés született, és ott is sokszor hallottam, hogy a vevőknek nincs joguk panaszkodni, hiszen a játék a kiadó tulajdona, és ők döntik el, hogy mit raknak bele meg mit nem. Tegyük fel, hogy a játékra művészeti darabként tekintünk. Ebben az esetben evidens, hogy a vásárló nem panaszkodhat a végével kapcsolatban, hiszen mint egy művészeti darab, a szerzőnek/készítőnek joga van bármilyen módosítást, változtatást eszközölni rajta, hiszen ez egy szubjektív téma. Amennyiben viszont a játékra kizárólag úgy tekintünk, mint egy szórakoztatási darabra, úgy a szerzőnek nem csak joga, de kötelessége is úgy alakítani a terméket, hogy az kielégítse a vevőket. A BioWare a DLC kiadásával (azért megvárom, hogy mi lesz benne) azt hiszem egyértelmű lépést tett az egyik irányba, és én is pontosan úgy gondoltam ezelőtt, hogy a játékokra, akármennyire is nem tetszik sok embernek, nem tekinthetünk úgy, mint művészetre. Kíváncsi lennék a ti véleményetekre is az ügyben!
Üdv,

CSABI

Előre mondom, hogy még mindig nem volt időm végigjátszani a ME 3-at, a lehető legrosszabbkor jelent meg, az az igazság. De a válaszom nem ez, hanem látatlanban, a játék utolsó negyed órájának ismerete nélkül is az, hogy aki a ME3-on pörög, az valamit alapvetően félreért. Igen, fontos, hogy egy játék szórakoztató legyen, és az sem árt, ha a vásárlók elégedetten veszik ki a lemezt, mikor végeznek az adott darabbal, de azért nehogy már kötelező legyen olyan programot készíteni, ami a legnagyobb mennyiségű embernek tetszik! Tudod, mit csinálnak még így? Azt a cukrozott taknyot, ami a kereskedelmi rádiókból ömlik zene helyett! Köszönöm, nekem ez nem hiányzik, inkább essen nagyot az adott kiadó népszerűsége, de a fejlesztők továbbra is arra összpontosítsanak, hogy azt csinálják, amihez értenek, ne pedig azt kezdjék el találgatni, hogy vajon mi tetszik majd az embereknek.

Mondjuk ennek az egésznek nem sok köze van ahhoz, hogy a játékokat vehetjük-e művészetnek, vagy sem: a filmek vége sem tetszik mindig mindenkinek, a filmgyártás mégis elfogadott művészeti ágnak számít, legalábbis az a része, ami nem feltétlenül arra törekszik, hogy minden egyes nézőjével jóban legyen. A játékoknál ugyanúgy megvan a veszély, mint a filmeknél abban az értelemben, hogy előfordulhat, hogy nem a lelki társad rendezi a filmet, és nem pont ugyanazt húzza majd a következő jelenetben, mint amit te elvársz. Sőt, a könyveknél is ez van, az igazán jó zenében is, nem is értettem, hogy mi ez a nagy felháborodás. Csak hogy a BioWarenél maradjunk, a Dragon Age mindkét része tűzre való szemét (szerintem), és mégsem láttál tüntetni sem engem, sem a többi, velem együtt gondolkodó embert. Túl jó dolgunk van, azt hiszem, ha az a legnagyobb bajunk, hogy többé már nem szolgálják ki az igényeinket.

Arra a kérdésre, hogy művészet-e a számítógépes játék, sokféle választ lehet adni. Az biztos, hogy van egyfajta kreatív csoda abban, ahogy a semmiből az egyesek és a nullák jó helyre tologatásával létrejön valami, amivel később ezrek, százezrek, milliók játszanak. Művészi a tervezés és a megvalósítás grafikai része is, és lehet artisztikus vonásokat találni az egész bolygót behálózó reklámkampányokban is. Ha a kortárs szobrászat kísérletező ága művészet, akkor igen, azt mondom, hogy a játékgyártás is az. A konkrét játék a boltban, na, az már csak árucikk.

VÍZVEZETÉK-SZERELŐS TORTA

Kedves Pc Guru szerkesztőség!

Különös történetem nincs a levrovba, de szeretnék megosztani veletek valamit. A páromnak ezer éve mondogattam, hogy születésnapomra tökre örülnék egy szép tortának, ami úgy hozzám illő, nem csak olyan „hagyományos torta". Jött a június 22, párom pedig összefogott édesanyámmal és csináltattak nekem egy csodaszép super mario tortát, mert tudják, hogy nagy Mario-rajongó vagyok. Le is fotóztam és ezt mellékelem nektek. Sajnos egy szelet tortát nemigen tudok az e-mailben megosztani, de azért elmondom, hogy igen finom volt. További kellemes nyarat, és jó munkát kívánok nektek!

FERENCZI ATTILA

Köszönjük szépen, igen szép torta, de ebben a témában kiváló ex-szerkesztőnk, Grath a legnagyobb király: neki a lagziján is Mariós tortája volt. De persze ez sem rossz, főleg akkor nem, ha a marcipán nem ér véget, hanem mindenféle krémes és piskótás töltelék helyett is az van benne. Igen, tömény marcipántorta, ez az én álmom!

HOL VAN BRAZIL ÉS LILY?

Hello!

A minap megvettem a legújabb lapot, mert nagyon érdekelt a 20. születésnap apropóján írt visszaemlékezéses cikk. Dörzsöltem a kezem, hogy végre olvashatok a régi időkről, de csalódnom kellett sajnos. Lily, Mocsy, Brazil-törd-korr. szentháromságra (szentötösségre :D) számítottam a visszaemlékezők között (is). Sajnos egyiküket sem tudtátok billentyűzet elé helyezni :((Mocsyt még értem, mivel ő most egy másik lapnál van, ha jól tudom, bár egy kis szösszenet erejéig írhatott volna ide, nem lett volna nagy gond szerintem emiatt).

Ők voltak azok, akik számomra a nagy betűs PC Gurut jelentették még anno, emlékszem, a legelső Gurum az 1999-es júniusi szám volt az AvP-vel a címlapon. Már akkor, 10 évesen megfogtak Brazil írásai, de a játékok még nem. Csak a levrov miatt vettem meg több mint egy évig az újságot, mást nem is olvastam, csak 2000-es augusztusi számban Lily írását a Diablo 2-ről, amit akkor kaptam keresztszüleimtől, mint ajándék. Addig az életemet a DOS-os játékok töltötték ki, nem is tudtam mit kezdeni egy ilyen játékkal. Gépem volt hozzá, így elment, de semmit nem tudtam róla. Akkor láttam, hogy az újság címlapján ott virít a játék neve, így elolvastam a cikket, és onnantól már nem csak a Levrov miatt vásároltam/vásárolták a szüleim a lapot, hanem a játék cikkek miatt is.

Anno a szétváláskor is a Gamert választottam, míg az élt, addig csak azt vettem, majd visszaálltam még pár évig a Gurura. Időközben nem lettem nagy hardcore játékos, így 2007 után már nem vettem rendszeresen a Gurut, mivel nem érdekeltek annyira a játékok, max. 1-2 teljes játék (Baldur's Gate 2, Torchlight) vagy cikk (Heroes 6, SW TOR) miatt vettem meg a lapot.

Viszont öröm az ürömben, hogy a Diablo 3 is szerepelt ebben a lapban, így volt egy másik ok, a megvételre, igaz a játékot nem biztos, hogy beszerzem, de legalább elolvashatom, milyen is. Üdv:

V-KONY

A válasz röviden mindenkinek, aki esetleg hiányolta a kimaradt szerkesztőket és legendákat: mi megkérdeztünk mindenkit, volt, aki megköszönte és visszautasította a felkérést, de akadtak olyanok, akik „ez a Guru már nem az a Guru" felszólalással nem akartak részt venni a dologban (az öreg Mocsy simán csak annyit késett a visszaemlékezésének leadásával, hogy a lapba már nem fért be, az ő sztoriját a PC Guru Online-on úgy egy hónapja bárki elolvashatja).

A személyes véleményem álljon itt most, méghozzá nem szerkesztőként, hanem olyan felnőttként, aki a hiányzók írásain nőtt fel, és sokáig bálványként tisztelte ezeket a szerkesztőket és cikkírókat: szerintem bele kellett volna férnie mindenkinek, hogy összedob 10 mondatot. Nem a mostani Guru miatt, hanem azért, mert a hozzám hasonló olvasók megérdemelték volna. Köszönjük mindazoknak, akik ezt megértették, és reméljük, hogy lesz még húsz év arra, hogy a többiek is belássák, mekkora baromságot csináltak.

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

Eredményhirdetés!

A 2012/06-os PC Guru Dragon's Dogma tesztjénél hirdettünk nyereményjátékot, melynek keretében egy szerencsés olvasónk, aki helyesen válaszolt a kérdésünkre Dragon's Dogma csomagot nyerhetett.

A szerencsés nyertes:
Horváth Dávid (Győr)

A 2012/06-os PC Guru The Walking Dead tesztjénél hirdettünk nyereményjátékot, melynek keretében két szerencsés olvasónk, aki helyesen válaszolt a kérdésünkre The Walking Dead – Élőhalottak csomagot nyerhetett.

A szerencsés nyertesek:
Szabó Álmos (Nyíregyháza)
Zabos Roland Márk (Balmazújváros)

A 2012/07-os PC Guruban hirdettünk nyereményjátékot, melynek keretében egy szerencsés olvasónk, aki helyesen válaszolt a kérdésünkre Kingston HyperX 3K SSD-t nyerhetett.

A szerencsés nyertes:
Fodor Zoltán (Budapest)

HYPERX
Kingston
PCGURU

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket postán fogjuk eljuttatni nektek!

HÓNAP LEVELE

Szia, Miguel!

Régen írtam neked, ha jól emlékszem egész pontosan olyan 4-éve lehetett. Akkor a dicsérő szavaim mellett kicsit aggódva írtam, hogy mentek lefelé a lejtőn. Ez a félelmem némileg beigazolódott, amikor a 132-oldalról először 116-majd 100-oldal lettetek. Sötét időszak volt ez a számomra, de az még inkább mikor úgy tűnt pár hétig, hogy megszűntök végleg. Amikor kiadót váltottatok, és a kezembe vettem az új lapot, éreztem, hogy valami ismét a régi. Mind a nyomdai minőség, mind a színvonal mintha egy óriási trambulinon kezdett volna el ugrálni egészen a csillagos egekig. Azóta pedig hónapról hónapra hozzátok a hihetetlenül magas színvonalat, minden téren. Dizájnban, cikkekben, bemutatókban és persze a címlapokban is. Velem is sok minden történt 4-év alatt. Elvégeztem az általánost, a középiskola felénél járok, az öcsém a tíz évvel ezelőtti önmagamra emlékeztet szóval az élet nem lett unalmasabb. Sajnos ez nem mondható el annyira a játék világról. Az elmúlt 1-2 évben két kezemen meg tudnám számolni, hogy hány olyan új IP-volt, ami valóban eredeti, és új ötletet képviselt. A játékok persze ettől függetlenül nagyon is jók voltak az elmúlt években, felfedeztük mindannyian a zseniális Rocksteadyt, a világban újra gazdasági világválság tört ki szóval az élet minden területén megváltozott a világ. De örülök, hogy ebben a manapság már napról napra változó világban, ti ma is itt vagytok, és remélem újabb 4 év múlva is itt lesztek velünk. S ha szabad még ennél is tovább mennem, hiszek benne, hogy 20 év múlva is úgy fog a Guru tündökölni vagy a magazin árusoknál, vagy a digitális árusítóknál, mint ahogyan ma is. Én pedig ezzel szeretnék boldog, és sikerekben gazdag 20. születésnapot kívánni a PC GURU-nak és szerkesztőinek.

Na, nem azért lettél te a hónap levele, mert így akarjuk bebiztosítani a következő négy év szeretetét, hanem mert itt az ideje talán, hogy elnézést kérjünk mindazoktól, akik szerint az előző kiadónál töltött utolsó hónapok, illetve a váltás körüli mizéria környékén úgy érezték, hogy nem teszünk meg mindent. Talán az új kiadónál mutatott teljesítményünk mindenkit meggyőzött arról, hogy nem konkrétan a szerkesztők hibája volt ez az egész, mi dolgoztunk volna ott is, ha hagyják, de szerencsére ez az egész már csak történelem. Köszönjük mindenkinek, aki végig velünk maradt, aki meg nem, az egyrészt ezt most úgyse olvassa, másrészt azért neki is köszönjük, hogy legalább egy darabig megpróbálta. Kivételes hadd mondjam most azt, hogy a Guru legyen veletek és velünk!

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Rainbow Siy Vegast, egy Skyrim-os pólót és egy Gran Turismós kulcstartót ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu email címre!

Negyedéves előfizetési akció a PC Gurunál!

Választható bónusz játék + negyedéves előfizetés

Új előfizetőknek: 5970 Ft

Meglévő előfizetőknek hosszabbítással: 5490 Ft

Választható játékok a negyedéves előfizetés mellé:

BIOSHOCK 2
grand theft auto vice city
MAFIA
MAX PAYNE ANTOLÓGIA
OBLIVION
S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT
BORDERLANDS
CIVILIZATION IV COMPLETE EDITION
THE GAMEMANIA

Július 30-tól keresd a PC Guru webshopban!

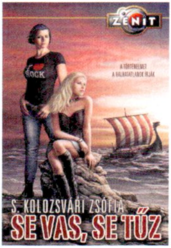
www.pcguru.hu/webshop

pcguru webshop

S. KOLOZSVÁRI ZSÓFIA

Se vas, se tűz

regény • Alexandra



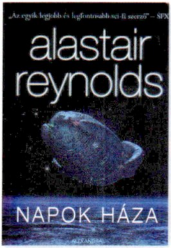
A tavaly útjára indított Zenit könyvsorozat harmadik darabja tovább halad az elődök által kitaposott úton, ezúttal is egy kellemes urban fantasy-t kapunk, amelyben a valóság keveredik a mitológiával. Főhősnőnk Madeleine, aki egy francia koncertlátogatást követően egyre furcsább események tanúja és részese lesz. A modern világot a metálzenével és a skandináv mitológiával keverő regény kellemes olvasmány, a műfaj kedvelői aligha fognak csalódni benne.

ALASTAIR REYNOLDS

Napok háza

regény • Alexandra

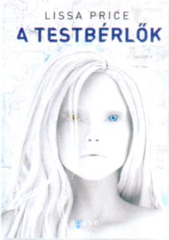
A Napok háza című science-fiction az elképesztően távoli jövőbe repíti az olvasókat, egy olyan világba, ahol az egykoron élt Abigail Gentian klónjai szelik át az univerzumot, tudást és bölcsességet gyűjtve. A kötet két főhőse épp egy emlékmegosztó ünnepségre igyekszik, mikor megtudják, hogy hatmillió év után valaki ki akarja őket irtani. Reynolds regénye igazi űropera, lassan induló, de aztán lendületessé váló sci-fi, amit kár lenne kihagyni.



LISSA PRICE

A testbérlők

regény • Agave Könyvek

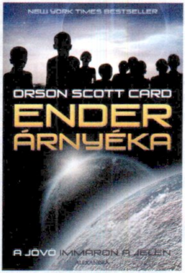


Ismét egy disztópia, amelyben a fiatal Callie küzd azért, hogy öccsével életben maradjon egy olyan világban, ahol egy biológiai fegyvernek köszönhetően csak a gyerekek és az öregek maradtak életben. Calliék egyetlen esélye a túlélésre a testbérlés lehetősége, mikor pár órára az öregek a fiatalok bőrébe bújhatnak. A lehetőség kecsegtető, a háttérben azonban egy összeesküvés bújik meg.

ORSON SCOTT CARD

ENDER ÁRNYÉKA

Alexandra • 482 oldal • 2699 Ft

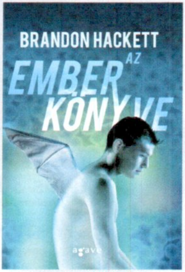


A science-fiction műfaj szerelmeseinek valószínűleg nem kell bemutatnunk Orson Scott Card mára legendássá vált munkáját, a Végjátékot, melynek főhőse Ender, a hihetetlen képességekkel bíró tinédzser, aki több más fiatallal együtt egy katonai akadémián készül az idegenekkel szembeni küzdelemre. A frissen megjelent Ender árnyéka ennek a klasszikusnak az „ikertestvére", azaz nem egy folytatásról van szó, hanem egy sztoriról, ami lényegében a Végjáték történetét meséli el, csak egy teljesen új szemszögből. A főszereplő ezúttal Ender későbbi társa, Bean, akivel négyéves korában találkozunk először, ahogy Rotterdam utcáin igyekszik életben maradni. Bean különleges képessége a memóriájában és az elképesztő intelligenciájában rejlik, aminek köszönhetően hamar a katonai iskolában találja magát, ahol kezdetben csak hallomásból találkozik az akkor már igazi bálványként kezelt Enderrel. Az Ender árnyéka aztán egy ponton „utoléri" a Végjátékot, ám a történet még ekkor sem válik unalmassá, a cselekmény számos meglepetést és érdekes pillanatot tartogat még azok számára is, akik egyébként kívülről fújják Orson Scott Card korábbi munkáját. Az Ender árnyéka remek science-fiction, méltó párja a nagy elődnek, és akkor is élvezetes, ha a Végjátékot sosem olvastuk. És akárcsak a társregény, az Ender árnyéka is egy sorozat első része, és ezzel kapcsolatban jó hír, hogy az Alexandra már készül a folytatással, ami – ha minden jól megy – már idén meg fog jelenni a könyvesboltok polcain.

BRANDON HACKETT

AZ EMBER KÖNYVE

Agave Könyvek • 306 oldal • 2980 Ft



Az Agave Kiadó nemcsak a krimik területén jelentkezik immáron rendszeresen magyar szerzők (Kondor Vilmos, Baráth Katalin) munkáival, de a science-fiction vonalon is, hiszen Izing Róbert mókás paródiája után most Brandon Hackett (alias Markovics Botond) legújabb regényét hozták el a műfaj rajongói számára. Az ember könyve érdekes felütéssel nyit: idegenek a világ minden tájáról emberek ezreit rabolják el, akiket egy a Földtől távolodó űrhajóra visznek, melynek célállomása egy különleges világ, ahol az életben maradottaknak meg kell küzdeniük az új és teljesen ismeretlen körülményekkel, a ténnyel, hogy kiszakították őket az eredeti életükből, sőt, még egymással is. Hackett munkája nem nevezhető tipikus science-fictionnek, legalábbis abban az értelemben semmiképp, hogy komoly odafigyelést vár az olvasótól, hiszen a történetet több szereplő nézőpontjából is megfigyelhetjük, ráadásul helyenként rengeteg információ áramlik az oldalakból, és ezek „feldolgozása" elengedhetetlen a regény megértéséhez és élvezetéhez. Az ember könyvének legnagyobb erénye amúgy az elrablás „miértjének" kezelése, amely nagyon sokáig az olvasó számára is totális rejtély (akárcsak a szereplőknek), és emiatt a kötetnek van egy sajátos, helyenként egészen nyomasztó hangulata, amely nem hagyja nyugton a befogadót egészen addig, míg az utolsó oldalig nem ér. A lezárás persze vélhetőleg megosztja majd a közönséget, de ez is csak egy újabb ismérve annak, hogy egy valóban egyedi írást vettünk a kezünkbe.

LINKIN PARK

LINKIN PARK

LIVING THINGS

Warner ➲ 12 szám

Egy albummal turnézni legalább annyira kínos, mint leragadni annak stílusánál egy teljes pályafutás időtartamára. Az élő darts táblaként is használható Linkin Parknak mindkettőből jutott, elvégre a 2000-es Hybrid Theory az ezredforduló egyik legszilárdabb, legmeghatározóbb lemeze: ha akkoriban voltál általános iskolás/gimis, biztos, hogy te is Chester akartál lenni, vagy az, aki épp rajta vonaglott. Elvégre ki ne szeretne abból karriert csinálni, hogy mindig nagyon mérgesen, mindig nagyon intenzíven üvölti a refrént? Na ugye. De a baj pont ezzel, a megszokással és a panelek folyamatos újrahasznosításával van: szinte lehetetlen megkülönböztetni egy tíz évvel ezelőtti és egy mostani Linkin Park dalt. Nincs ez másként az új lemez, a Living Things esetében sem, amely az eddiginél is több elektróval, botrányosan rosszul megírt rapbetéttel és teljesen öncélú gitárszólóval a repertoárjában hivatott megmutatni, hogy még mindig létezik a Linkin Park, és a tizenhárom évesek még mindig joggal rajonghatnak értük. Nem tudni, tényleg megvan-e még ez a közönség, elvégre, aki annak idején fan is volt, mára talán kinőtt belőle és nem tudja szemöldök ráncolás nélkül végighallgatni az év talán legbugyutább dalszövegét, a „We're building it up to burn it down", amit a jó ízlés totális kikezdése érdekében még az egész számon keresztül ismételgetnek is. Bár ne tennék.

EZEKET HALLGASD: Burn it Down // Victimized // In My Remains

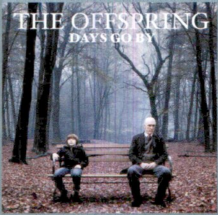
THE OFFSPRING

DAYS GO BY

Columbia ➲ 12 szám

Az a csodálatos a zenében, hogy minden zenekar, minden dal, minden koncert emlékhez köthető: egész korszakokat tud meghatározni egy banda, főleg ha olyan veteránokról van szó, mint az Offspring, akik már a nyolcvanas évek óta punkok és alternatív rockerek, hiába fordult már őszbe a fejük. Pontosan ez a tapasztalat az, amely elvileg jó albumot kéne, hogy eredményezzen, de ahhoz fejlődni is kell, a zenekar erre viszont képtelen. A közelmúlt hazai koncertje, na meg a Days Go By is remekül megmutatta, hogy fiatalkori élményeket és idolokat egész könnyen le tud rombolni az öregedés és a rutin, hiszen hogyan is lehetne húsz év után őszintén előadni a lazaságot és a tiniknek szánt zenét? Az Offspring példáját látva sehogy, a címadó Days Go By köszönőviszonyban sincs a lemez komor, felnőttes borítójával, ez jelen esetben pedig egyáltalán nem dicséret, mert az említett dal totálisan sablonos, ami a legnagyobb sajnálatunkra az egész lemezről elmondható. Nem több ez egy meglehetősen rövid és minimálisan élvezetes hakninál, ahol a kaliforniai rock már csak álomkép, nincsenek már itt homokos tengerpartok, kínos szexjelenetek és ezekről szóló tinifilmek, ahová soundtracknek tökéletesen bevágható bármelyik szám bármelyik másodperce. Van helyette pár pocakos, érezhetően életunt zenész, akik még mindig nem tudják, mikor kell abbahagyni, és valami újba kezdeni.

EZEKET HALLGASD: The Future Is Now // Hurting As One // Dirty Magic



THE HUNDRED IN THE HANDS

RED NIGHT

Warp ➲ 10 szám

Amennyiben New Yorkba születtél, feltétlenül le kell nézned a külvárost (főleg az egészséges szolárium használatról semmit se tudó Jerseyt), imádnod kell a kosárlabdát vagy a baseballt, és mindenképp a legkevésbé ismert, leginkább alulértékeltnek tartott bandákért kell rajonganod. Ezt a feltételt a brooklyni The Hundred in the Hands remekül hozza, mert hiába vannak már a zenei porondon, több mint négy éve, a városon kívül nagyon kevesen hallottak róluk, egy-két minislágert leszámítva. Ilyen háttérrel persze sokkal könnyebb nagyot szólni, kitörni az undergroundból, plusz a hipster rajongótábor is büszkén világgá kürtölheti, hogy ők bizony már akkor is szerették a bandát, mikor még egy csapatnyi csótánynál többen nem voltak a koncertjeiken. Dögevőből és bogárból szerencsére az új lemezen egy sincs, érett hangzást, hozzáértő képességeket sugárzó dalból viszont annál inkább, új színt hozva az elektro- és szintipop újonnan lángra kapott világába. Most már szinte alapszabály, hogy indie zenekarnak két főből kell állnia, Eleanore Everdell és Jason Friedman párosa ezért ezúttal se kért túl sok segítséget a külsős vendégszereplőktől, így minden hangjegyért, minden dalszövegfoszlányért ők maguk felelnek. A végeredmény? Ütős, ezernyi zenei irányzatot magába tömörítő egyveleg, sok elektronikával, kevés glammel, a hipsterség és a sztárság hajszálvékony határvonalán.

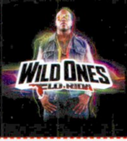
EZEKET HALLGASD: Empty Stations // Keep It Low // Come With Me

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

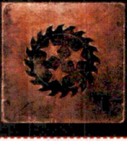
PATTI SMITH
Banga

PATTI SMITH BANGA

FLO RIDA
Wild Ones



WHITECHAPEL
Whitechapel



THE WALKMEN
Heaven

THE WALKMEN
HEAVEN

THE TALLEST MAN ON EARTH
There's No Leaving Now

PROMETHEUS

ADATOK

RENDEZŐ
Ridley Scott

SZEREPLŐK
Noomi Rapace, Michael Fassbender, Charlize Theron, Idris Elba, Guy Pearce, Logan Marshall-Hall

HOSSZA
124 perc

Az idei év egyik legjobban várt filmje volt a Prometheus, s habár a lelkünk mélyén sejtettük, hogy az előzetesen generált hype-nak a mozi képtelen lesz megfelelni, arra azért nem számítottunk, hogy a kétórás játékidő után komoly csalódással távozunk a vetítésről. A Ridley Scott-féle Prometheus nagyon sokat markolt, de csak keveset fogott, és hiába elképesztő a látvány, hiába vannak igazán tehetséges színészek a fedélzeten, az elbaltázott forgatókönyv mindent tönkretesz. Azzal persze nincs semmi baj, hogy a film sok kérdést felvet, hogy próbál misztikus lenni, az viszont kifejezetten zavaró, hogy tele van értelmetlen és karakteridegen fordulatokkal. A térképészrobotokkal felszerelt geológus eltéved? A biológus, aki fényéveket utazott, nem akarja megvizsgálni az első idegen lényt, akivel az emberiség találkozik? Ez persze még csak két kérdés a százból, amit feltettünk magunknak a film során, a többit viszont meghagyjuk nektek, mert nem akarunk spoilerezni. A lényeg, hogy a Prometheus egy grandiózus sci-fi, elképesztő vizuális effektekkel, és alapvetően remek atmoszférával, viszont a cselekmény helyenként teljesen logikátlan és tele van lyukakkal, továbbá olyan eseményekkel, melyek láttán csak a fejünket fogtuk. Persze ha titeket az ilyesmi nem zavar, akkor korrekt mozis élményt kaptok, ha viszont háklisak vagytok a magyarázat nélküli bakugrásokra, akkor csak óvatosan ezzel a filmmel.

A látvány és a színészek teljesen rendben vannak, és helyenként feszültség is akad bőven...

GURUMÉRLEG

A forgatókönyv olyan gagyi, hogy a huszadik perc után nem győztük számolni a hülyeségeket.

HÓFEHÉR ÉS A VADÁSZ

ADATOK

RENDEZŐ
Rupert Sanders

SZEREPLŐK
Kristen Stewart, Chris Hemsworth, Charlize Theron, Ian McShane, Bob Hoskins, Toby Jones, Ray Winstone

HOSSZA
127 perc

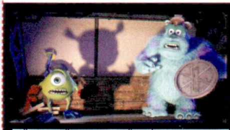
SNOW WHITE & THE HUNTSMAN

Hollywoodban nagy divatja van mostanság a Grimm-mesék megfilmesítésének, s amíg a Julia Roberts főszereplésével készült Tükröm, türköm annyira kínosan rossz lett, hogy végül nem is írtunk róla, addig a Hófehér és a vadász még Kristen Stewart ellenére is megér pár sort, ugyanis könnyedén lépett túl a kezdeti elvárásainkon. Persze csodát nem kell várni, a Hófehérke sokadik feldolgozása nem az év filmje, de azért alapvetően ügyesen számol le a klisékkel és képes a meglehetősen egyszerű sztorit látványos fantasy kalanddá varázsolni, ráadásul úgy, hogy az eredeti mesénél egy kicsit jobban bemutatja a fő karaktereket. Charlize Theron zseniális a gonosz királynő szerepében, és bár Kristen Stewart nem a szívünk csücske az Alkonyat-filmek óta, itt mégis megállja a helyét, tökéletesen alakítja a főhőst, akinek tényleg lehet drukkolni a film nagyjából kétórás játékideje alatt. Mellettük a látvány az, ami miatt érdemes beülni a moziba, ugyanis a Hófehér és a vadász valami egészen egyedi hangulattal rendelkezik, köszönhetően a helyenként kifejezetten darkos, helyenként pedig varázslatos helyszíneknek és vizuális megoldásoknak. Azt ugyan sajnáljuk, hogy az itt is feltűnő törpéknek alig jutott szerep, de végeredményben ez megbocsátható a filmnek, és ha nem riadtok vissza a meséktől, továbbá az egyedi hangulattól, akkor azt javasoljuk, hogy adjatok egy esélyt ennek a mozinak.

Remek női karakterek, egyedi látvány és hangulat, a történet pedig egy kicsit túlmutat az eredeti mesén.

GURUMÉRLEG

Sajnos a törpéknek nem sok szerep jut, továbbá ez egy női film, a férfi szereplők kicsit a háttérbe szorulnak.



JÖN A SZÖRNY RT. ELŐZMÉNYE!

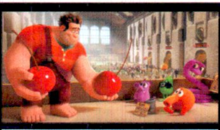
VISSZA AZ ISKOLAPADBA!

A sokunk által imádott Pixar immáron 11 éve, 2001-ben mutatta be a Szörny Rt. című egész estés animációs filmjét, ami annak rendje és módja szerint hatalmas siker lett. A folytatást épp egy éve jelentették be, és ma már azt is tudni lehet, hogy a második rész 2013. június 21-én kerül majd a mozikba. A sztori pedig egy előzmény lesz, amelyben Sullivan és Wazowski azon éveit követhetjük végig, amiket a szörnyakadémián töltöttek. Ha a film csak fele olyan lesz, mint az elődje, már megéri megnézni.

IRON PATRIOT KILŐVE

EZ A PÁNCÉL NEM AZ A PÁNCÉL

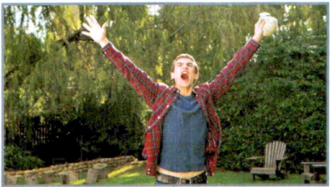
Május végén jó pár kép kikerült a netre az Iron Man 3 forgatásáról, és ezek között akadt pár olyan is, ami egy kék/piros/fehér páncélos alakot mutatott, és ezt látva sokan azt hitték, hogy az Iron Patriot nevű karakter is szerepelni fog a filmben (ezt a páncélt Norman Osborn viselte a képregényekben). A gyártó stúdió azóta cáfolta a híreszteléseket, és elárulták, hogy a képeken az előző részben megismert War Machine (Hadigép) látható, csak éppen „hazafias" festéssel.



WRECK-IT RALPH

VIDEOJÁTÉKHŐSÖK A FŐSZEREPBEN

2012. november 1-én mutatják be hazánkban a Wreck-It Ralph című animációs filmet, ami azért érdekes, mert a főhőse egy olyan karakter, aki egy videojáték főellenfele, és több évtized után megunja, hogy folyamatosan elpáholják, ezért megszökik, hogy hős válhasson belőle. A film nem csak azért várós, mert alapvetően videojátékos motívumból építkezik, de a neten felbukkant előzetes tanulsága szerint tele lesz játékos utalásokkal és karakterekkel is. Állunk elébe!



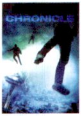
AZ ERŐ KRÓNIKÁJA

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3490 Ft
BR: 6990 Ft

MEGJELENÉS
DVD: július 4.
BR: július 4.

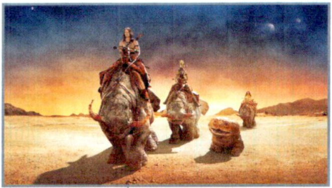


Tobzódunk a szuperhős-filmekben az utóbbi években, s habár születnek valóban látványos és élvezetes alkotások, az csak igen kevés műről mondható el, hogy eltér a bevált klisésktől, és igyekszik valami egészen újat mutatni a nézőknek. Ennek a meglehetősen szűk csoportnak a tagja Az erő krónikája, ami egy egészen érdekes szemszögből (egy kézikamera segítségével) mutatja meg, hogy néhány tinédzser miképp dolgozza fel a szupererővel járó hatalmat, és miképp válik belőlük hős és gonosz. Josh Trank rendezése július 4-től érhető el DVD-n és Blu-ray kiadásban, s habár a két lemez sok csemegét nem tartogat a rajongók számára, azért azoknak, akik lemaradtak a mozipremierről, még érdemes lehet a figyelemre. A sima DVD-kiadás meglehetősen puritán, hiszen a film mellett csupán két videót tartalmaz, melyek közül az egyik az előzetes látványtervekkel foglalkozik, míg a másik a kamerapróbát mutatja be a nézőknek. Ennél egy kicsit bővebb a Blu-ray kiadás, hiszen ott a két videó mellett megtekinthetjük még a kimaradt jeleneteket, illetve helyet kapott a korongon a film alternatív változata is, ami öt perccel hosszabb játékidőt kínál, mint az eredeti verzió. Nem sok, de legalább az piros pontot ér, hogy ezt a kevés extrát magyar felirattal látta el a hazai forgalmazó – manapság ennek is örülni kell.

Maga a film tényleg jó lett, kiemelkedik a tucatmozik közül, és a bővített verzió is érdekes lehet.

GURUMÉRLEG

Az extra tartalmak kínálata finoman szólva is szegényes, és ez főleg a 7000 forintos Blu-ray esetében fájó.



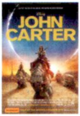
JOHN CARTER

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY
1 3D BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3490 Ft
BR: 6990 Ft
Extra BR: 9990 Ft

MEGJELENÉS
július 11.

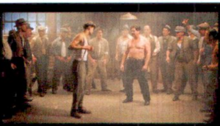


Habár a Disney stúdió hatalmasat bukott a John Carter című látványos fantasy sci-fivel (a film a töredékét kereste vissza a 250 millió dolláros gyártási költségnek), ez nem gátolta meg őket abban, hogy rögtön három kiadásban jelentessék meg a filmet a lakossági forgalomban. Július 11-én érkezik a sima DVD-változat, lesz hagyományos Blu-ray verzió, illetve örülhetnek a 3D-s tévével rendelkező vásárlók, ugyanis kapható lesz egy 3D-s Blu-ray is, méghozzá speciális kiadásban, ami azt jelenti, hogy a 3D-s lemez mellett a sima 2D-s verzió is helyet kap majd a kék tokban. Sajnos az extrák terén már nem nagyon erőltették meg magukat a kiadónál, ugyanis a DVD mindössze egy kisfilmet és egy audiokommentárt tartalmaz, míg a Blu-ray kiadás ezt a két bónuszt mindössze egy bakiparádéval és egy újabb kisfilmmel toldja meg, ami – ismervén a BR korongok több mint 20 gigás kapacitását – finoman szólva is szegényes kínálatot (és részünkről némi csalódottságot) eredményez. Mindezt persze ellensúlyozza egy kicsit, hogy a bónusz tartalmak itt is magyar felirattal lettek ellátva, viszont az összképen mégsem javít annyira ez a tény, hogy a John Carter kötelező vételle váljon. Ha nem vetitek meg a látványos filmeket, akkor megérhet egy próbát, minden más esetben viszont lehet érdemesebb egy másik DVD-t/Blu-ray-t előnyben részesíteni.

Egyszerre több kiadás is napvilágot lát, és ezek között megtalálható a 3D-s verzió is.

GURUMÉRLEG

A bónusz tartalmak mennyisége itt is csekély, csak a filmért nem biztos, hogy megéri kicsengetni 7-10000 forintot.



DÜHÖNGŐ BIKA 2

HOLLYWOODBAN MINDENT LEHET

Először csak rossz viccnek tűnt, aztán kiderült, hogy tényleg „folytatása" készül Martin Scorsese és Robert DeNiro egyik közös filmjének, a Jake LaMotta bokszoló életét bemutató Dühöngő bikának. A „második részben" persze senki nem vesz részt az eredeti alkotók közül, a filmet a teljesen ismeretlen Martin Guigui rendezi, a főszerepet pedig William Forsythe játssza el. Ha van olyan mozi, amiről már most tudjuk, hogy sosem fogjuk megnézni, akkor az a Dühöngő Bika 2.

JURASSIC PARK

ALAKUL A JURASSIC PARK 4

MEGVANNAK A FORGATÓKÖNYVÍRÓK

Hollywoodban évek óta terítéken van, hogy folytatás készüljön a Jurassic Parknak, de ezidáig csak nem sikerült tető alá hozni a dolgot. Kezdetben úgy volt, hogy a negyedik felvonást ismét Spielberg rendezné, de mára már biztos, hogy csak producerként vesz majd részt a munkálatokban. A forgatókönyvírók viszont már megvannak, Rick Jaffa és Amanda Silver szolgáltatják majd a történetet, ami azért jó hír, mert a legutolsó, igen jól sikerült Majmok bolygója sztoriját is nekik köszönhettük.

TRANSFORMERS 4 INFÓK

KÉT ÉV MÚLVA ITT A FOLYTATÁS

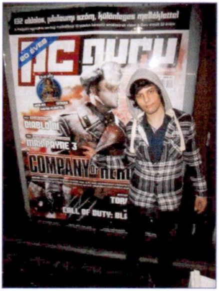
Ugyan a Transformers negyedik része csak 2014-ben kerül majd a mozikba, az interneten már felbukkant az első kedvcsináló poszter, és ezt követően Michael Bay is nyilatkozott a következő robotos filmjéről. Ami biztos, hogy nem reboot lesz, tehát tényleg folytatás készül, azonban a készülő mozinak már nem sok köze lesz az első filmhez a történet szempontjából. A korábbi – emberi – szereplők nem térnek vissza, és ha minden igaz, akkor a robotokat is átszabják majd egy kicsit, sőt, még egy űrutazás is szóba került.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 13700 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből. Kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

PÓZOLJ A JUBILEUMI PC GURUVAL!

Egy igazi lovag nem veti meg a Gurut!



Egy kis esti találka a jubileumi Guruval.

A lányoknak is bejön a Guru!

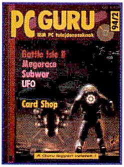
PC Guru, a kezdetektől. Wow!

Vajon a bábu talált valami érdekeset a magazinban?

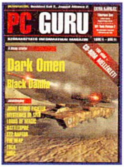
Superman is a Gurut olvassa.

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és tavaly azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régebbi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. A **1994/02**-es, a **1998/04**-es, a **1998/06**-os, a **1998/09**-es és a **1999/02**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **1998/06**-os számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen áprilisban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.


PC GURU
94/2
Battle Isle II
Megarace
Subwar
UFO
Card Shop

1994/02


PC GURU
Dark Omen
Black Dahlia

1998/04

PC GURU
Starcraft
Jane's F-15
118 oldal

1998/06

PC GURU
Final Fantasy VII
M.A.X. 2

1998/09

PC GURU
Tomb Raider 3
Fallout 2
Myth 2
BALDUR'S GATE
ROGUE SQUADRON
HERETIC 2
SHOGUN: TOTAL WAR
THIEF
RETURN TO KRONDOR
MAGIC & MAYHEM
BLOOD 2
KING'S QUEST VIII

1999/02

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

WINDOWS 8 próbaváltozat

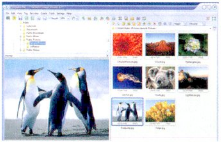
Start
/build/
Piano
picstream
Alarms

Nagy öröm látni, hogy egyre közelebb a következő Microsoftos operációs rendszer, a Windows 8 megjelenése. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy nemrégiben megjelent egy nyílt próbaváltozat is belőle, amit most kiírható képfájl formájában feltettünk DVD-mellékletünkre is. A Windows 8 kipróbálásához nincs is más dolgotok, mint a mellékletünkön található ISO fájlt kiírni egy üres DVD-re, majd a számítógépeteket arról indítva már kezdhetitek is a telepítést. A Windows 8 aktivációs kódja: TK8TP-9JN6P-7X7WW-RFFTV-B7QPF

BF3: CLOSE QUARTERS videoteszt

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden kézhez kapott játékból videotesztet készíteni, amiket a PC Guru magazin vásárlói először csak itt, DVD-mellékletünkön láthatnak! Legújabb „áldozataink" közt megtalálhatók a Ghost Recon: Future Soldier, a LEGO Batman 2, a Spec Ops: The Line, a Battlefield 3: Close Quarters, a Bang Bang Racing, a Sniper Elite V2, és a Pinball FX2 játékok videotesztjei, melyeket most is kedvenc szerkesztőitek narrálnak számotokra. Sajnos Külvilág rovatot most nem sikerült rögzítenünk, jövő hónapban újra megpróbáljuk a dolgot.

FASTSTONE IMAGE VIEWER Turkáló



Ne feledjétek, hogy egy friss felhasználói programgyűjtemény is helyet kap DVD-mellékletünkön minden hónapban, amelyben a számítógép kezelés legfontosabb kellékeit lelhetitek meg! DVD-íráshoz ott van például az Ashampoo Burning Studio ingyenes változata, driverek könyvtárunkban megtalálhatók a friss AMD/Ati és Nvidia szoftvermeghajtók, képkezelőnek melegen ajánljuk a FastStone Image Viewert, fájlkezeléshez pedig megérkezett a Total Commander legújabb, 8.0-s változata.

HÁTTÉRKÉPEK extra tartalom

Legutóbbi teljes játékunk, a Silverfall, nem sok nyújtózkodási helyet hagyott nekünk, ezért sok extra tartalom is lemaradt a DVD-mellékletünkről. Viszont mielőtt mindenki a kardjába dőlne, megnyugodhattok, ugyanis e havi teljes játékunk igazán baráti méretűre sikeredett. Ennek köszönhetően Extra könyvtárunkban 10 darab jó minőségű háttérkép-pel, 3600 játékhoz tartozó családsgyűjteménnyel, valamint egy réges-régi PC Guru (a 1998/06-os szám) digitális példányával várunk titeket.

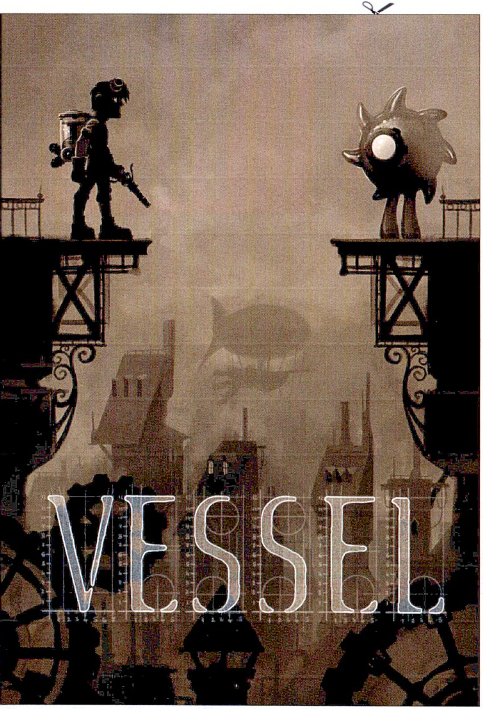
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier • LEGO Batman 2: DC Super Heroes • Spec Ops: The Line • Battlefield 3: Close Quarters • Bang Bang Racing • Sniper Elite V2 • Pinball FX2: Marvel Pinball – Avengers Chronicles

2012/08

VESSEL

PC Guru DVD



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Assassin's Creed 3 multiplayer

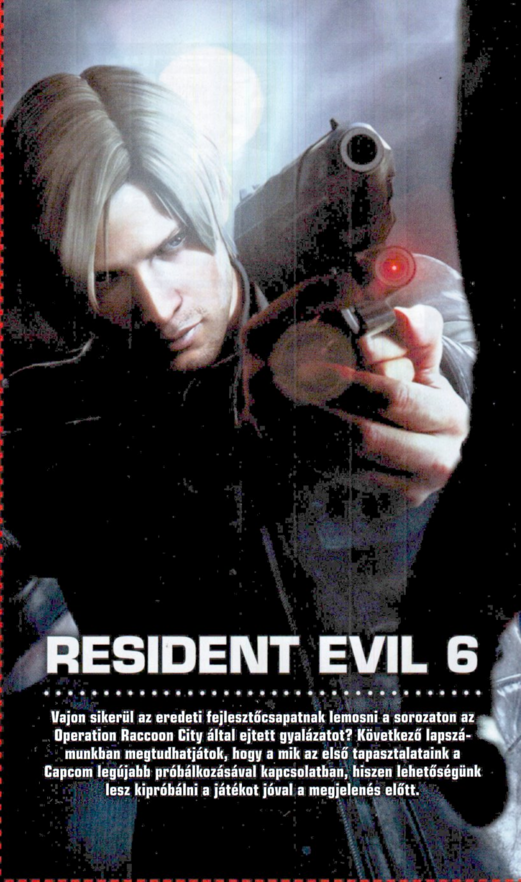
BEMUTATÓ Az ősszel érkező epizód többjátékos módját az E3-on már megmutatták a készítők, ami igencsak jónak tűnik: új helyszínek, karakterek, fegyverek és kivégzések, de még egy eddig ismeretlen szekció is helyet kapott benne. Következő számunkban erről is olvashattok majd.

Zombie U

BEMUTATÓ Korhatáros? Zombis? FPS? Egy Nintendo konzolon? A Ubisoft bejelentése kétségkívül az egyik legnagyobb durranás volt az idei E3-on. Persze kár csodálkozni, hiszen a rothadó élőhalottak igen népszerűek manapság, szinte bármi eladható velük. A hangulatos CGI előzetese után lerántjuk a leplet a túlélő horroros zombijátékról, így a soron következő Guruban minden eddig megjelent apró részletet megtudhattok erről az alkotásról.

The Amazing Spider-Man

TESZT Augusztusi lapszámunkban elolvashatjátok, hogy milyen érzés hálóhintázni Manhattan hatalmas felhőkarcolói között, és hogy sikerült-e a Beenoxnak beváltania hangzatos ígéreteit, melyek végre egy szórakoztató Pókemberes játékot sejtettek.



RESIDENT EVIL 6

Vajon sikerül az eredeti fejlesztőcsapatnak lemosni a sorozaton az Operation Raccoon City által ejtett gyalázatot? Következő lapszámunkban megtudhatjátok, hogy a mik az első tapasztalataink a Capcom legújabb próbálkozásával kapcsolatban, hiszen lehetőségünk lesz kipróbálni a játékot jóval a megjelenés előtt.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 09-ÉN

JELENIK MEG!

Előfizetési akciók

a PC Gurunál!

PC Guru előfizetés + Assasssin's Creed: Revelations

PC DVD-ROM
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
18
UBISOFT

Negyedéves	(3 lapszám):	7.995,-
Féléves	(6 lapszám):	11.500,-
Éves	(12 lapszám):	19.990,-

PC Guru éves előfizetés + Mass Effect 3

PC-s játékkal	(12 lapszám):	19.990,-
Konzolos játékkal	(12 lapszám):	22.990,-

PS3
XBOX 360
MASS EFFECT 3
BIOWARE
EA

ELŐFIZETÉS MÁR KONZOLOS verzióval is!

PS3 XBOX 360

MASS EFFECT 3
PC
BIOWARE
EA

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

Bővebb információ: www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.

2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.

3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.

4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

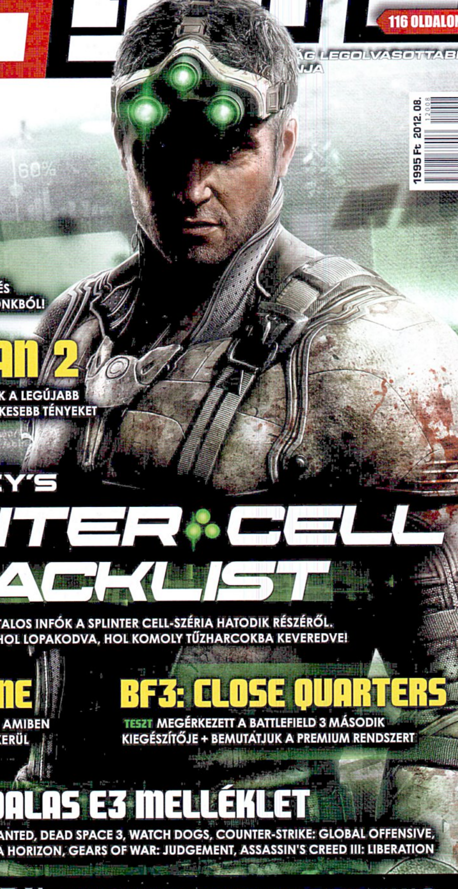
22 TESZT – 30 BEMUTATÓ – 7 VIDEOTESZT – PROFI VÍRUSIRTÓ – GAMER KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓ

PC GURU

116 OLDALON!

ÁG LEGOLVASOTTABB
NJA

1995 Ft 2012. 08.



TELJES JÁTÉK
VESSEL
4000 FT ÉRTÉKBEN

WINDOWS 8

A DVD-MELLÉKLETEN TELEPÍTSD A DVD-RŐL, ÉS ISMERD MEG AZ ALAPOKAT A BEMUTATÓNKBÓL!

LEGO BATMAN 2

GIGANTIKUS TESZT HAT OLDALON ELEMEZZÜK A LEGÚJABB LEGO JÁTÉKOT + BEMUTATJUK A LEGÉRDEKESEBB TÉNYEKET

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

BEMUTATÓ AZ ELSŐ HIVATALOS INFÓK A SPLINTER CELL-SZÉRIA HATODIK RÉSZÉRŐL. SAM ÚJRA AKCIÓBAN, HOL LOPAKODVA, HOL KOMOLY TŰZHARCOKBA KEVEREDVE!

SPEC OPS: THE LINE

TESZT MEGDÖBBENTŐEN HANGULATOS TPS, AMIBEN A HÁBORÚ MOCSKA VÉGLEG A FELSZÍNRE KERÜL

BF3: CLOSE QUARTERS

TESZT MEGÉRKEZETT A BATTLEFIELD 3 MÁSODIK KIEGÉSZÍTŐJE + BEMUTATJUK A PREMIUM RENDSZERT

36 OLDALAS E3 MELLÉKLET

A SHOW LEGIZGALMASABB CÍMEI! NFS: MOST WANTED, DEAD SPACE 3, WATCH DOGS, COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE, SIM CITY, FIFA 13, STAR WARS 1313, FORZA HORIZON, GEARS OF WAR: JUDGEMENT, ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

7 VIDEOTESZT A DVD-N: BANG BANG RACING ▪ LEGO BATMAN 2
SPEC OPS: THE LINE ▪ GHOST RECON FUTURE SOLDIER ▪ SNIPER ELITE V2
MARVEL PINBALL: AVENGERS CHRONICLES ▪ BF3: CLOSE QUARTERS